ΤΕΥΧΟΣ 135 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1997 ΔΡΧ. 1.000

PIXEL
Next Generation

NIKKI vs LARA
ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΤΕΣΤ!

ΔΩΡΟ SUPER ΑΦΙΣΑ ΤΗΣ NIKKI

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ CONSOLE GAMES ΤΩΝ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ

REVIEWS
- FINAL FANTASY 7
- GRANDTHEFT AUTO
- QUAKE
- DUKE NUKEM 3D
- DIDDY KONG RACING
- EXTREME G
- NIGHTMARE CREATURES

PREVIEWS
- SCULLMONKEYS
- BURNING RANGERS
- YOSHI'S STORY
- ZELDA 64



Επειδή οι "ΚΑΛΕΣ ΓΙΟΡΤΕΣ" δεν πρέπει να είναι μόνο ευχή...



...ελάτε στην παρέα μας

GAMES WORLD

Μικράς Ασίας 10, Γουδί, τηλ.: 7783824



Disney's
ACTION GAME
FEATURING
HERCULES
PlayStation
POWERLINE
Disney Interactive
PlayStation Power Line 090 232200* CALL NOW
Το PlayStation διατίθεται επίσημα από τη SONY HELLAS A.E.E.
* Χρέωση κλήσης 184 δρχ./λεπτό πλέον Φ.Π.Α
Απαραίτητη η συγκατάθεση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό τηλεφώνου.
Η γραμμή υποστηρίζεται από την MEDIATEL



ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

PIXEL Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 135 (ΠΕΡΙΟΔΟΣ Β', ΤΕΥΧΟΣ 2) ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1997



68 DUKE NUKEM 3D
Μετά τα PCs, οι κάτοχοι Saturn έχουν στη διάθεσή τους ένα από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Διαβάστε το λόγο...





54 DIDDY KONG RACING
Μετά το GoldenEye, η Rare παρουσιάζει άλλον έναν τίτλο που μας θυμίζει το λόγο για τον οποίο ασχολούμαστε με τα video games. Τέλειο.





70 GRAND THEFT AUTO
Η BMG σπάει το κατεστημένο και παρουσιάζει τον πρώτο εξομοιωτή εγκλήματος. Το βρετανικό κοινοβούλιο ήδη ασχολείται με το θέμα.

PREVIEWS

REVIEWS

ΘΕΜΑΤΑ

Οι κονσόλες έχουν μπει δυναμικά στη ζωή μας ή δεν έχουμε δει ακόμα τίποτα;

Οι δύο γυναικάρες που έχουν εισβάλει στη ζωή μας υποβάλλονται σε ένα συγκριτικό τεστ.

Η γυναίκα πίσω από τη ραγδαία ανάπτυξη του Playstation στην Ελλάδα μιλά για όλους και για όλα.

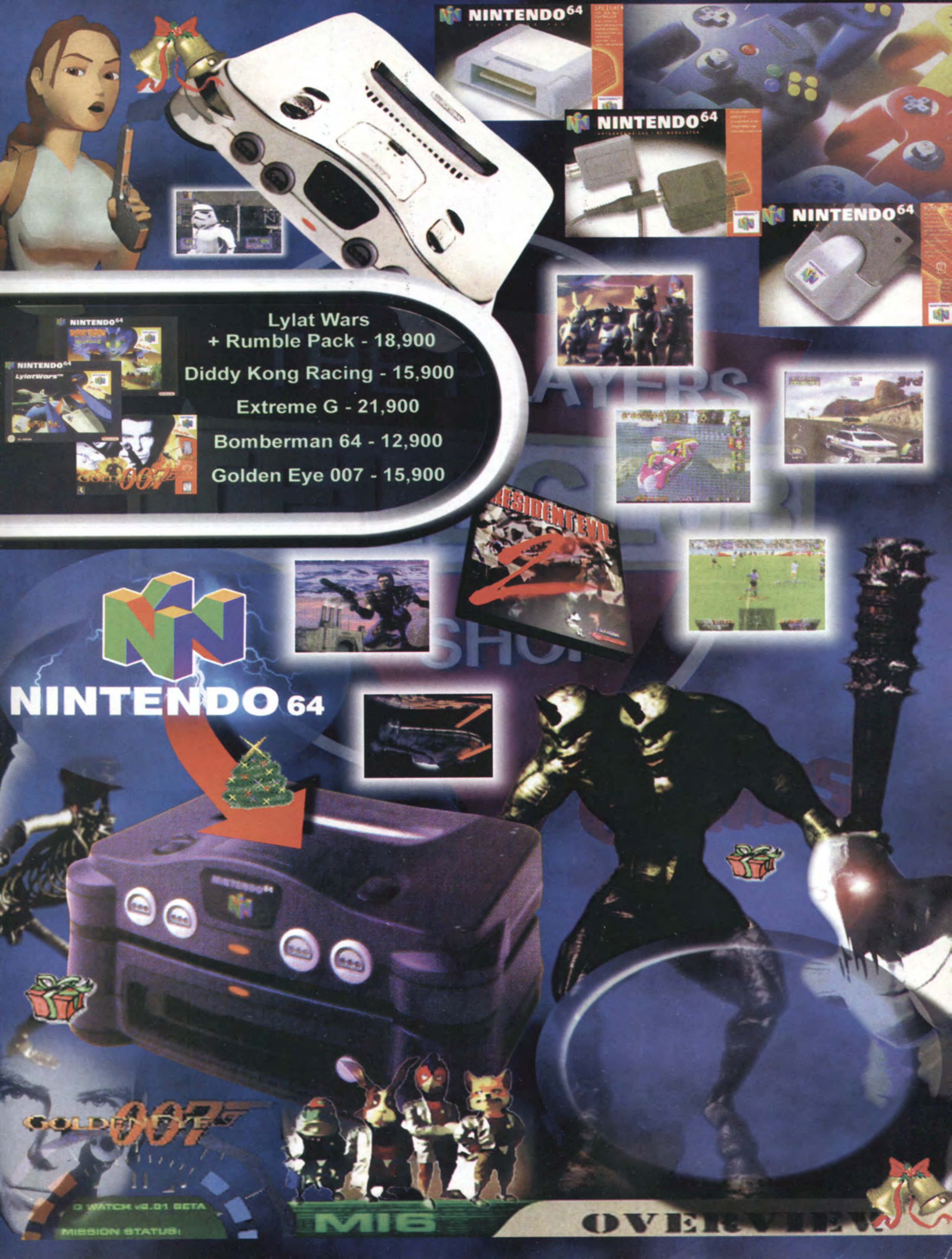


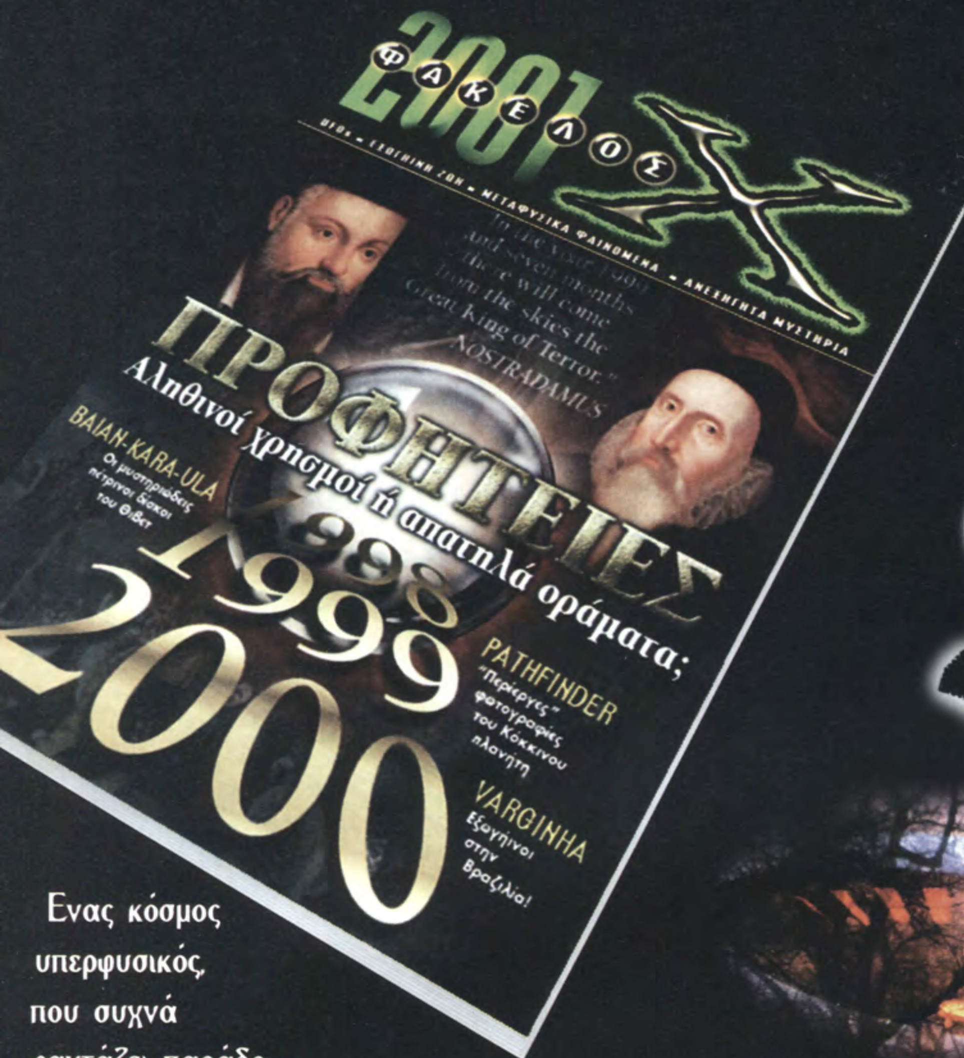




ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pixel@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Η. Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μ. Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ**: Δ. Αλαφούζος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Ηλίας Κούκουτσας, **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ**: Νίκος Κοσμάτος, Γιώργος Κουρκουτάς, Αγγελος Μεγρέμης, Νίκος Μελλάς, Στέλλα Παπαγεωργίου, Σπύρος Παράσχης,
Λένα Φέγγου, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ**: PLAY, N64 Magazine, Powerstation
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ.: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Φρόσω Ξιξή, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Κατερίνα Καλημέρη, Μαρίνα Φόρου, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Γιώργος Δουίτσης, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΜΙΛΗΤΟΣ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Καββαδίας


SEGA
SATURN
50 ΤΙΤΛΟΙ ΑΠΟ 9,900
ΠΟΛΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
QUAKE - 15,900
CROL - 15,900
FIFA 98 - 15,900
DUKE NUKEM 3D - 15,900
WORLDWIDE SOCCER 98 - 15,900
ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ CD - ROM
ΔΩΡΟ ΑΛΛΟ ΕΝΑ !!!
PC CD-ROM
ΑΜΕΤΡΗΤΟΙ
ΤΙΤΛΟΙ !!!
TUROK
DINOSAUR HUNTER


NINTENDO64
NINTENDO64
NINTENDO64
Lylat Wars
+ Rumble Pack - 18,900
Diddy Kong Racing - 15,900
Extreme G - 21,900
Bomberman 64 - 12,900
Golden Eye 007 - 15,900
RESIDENT EVIL 2
NINTENDO 64
GOLDENEYE 007
MISSION STATUS:
MI6
OVERVIEW



Κυκλοφορεί τον Δεκέμβριο

ΦΑΚΕΛΟΣ



Ενας κόσμος υπερφυσικός, που συχνά φαντάζει παράδοξος, ξεδιπλώνεται μπροστά στα μάτια σας... Αλλάξτε συχνότητα! Ανοίξτε το ΦΑΚΕΛΟ X και διαβάστε τον χωρίς προκαταλήψεις. Ανακαλύψτε τον κόσμο του ανεξήγητου και των μυστηρίων. Μυηθείτε στα απόκρυφα και τα υπερφυσικά. Γνωρίστε την άλλη διάσταση!

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΤΡΙΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:

ΠΡΟΦΗΤΕΙΕΣ

ΠΑΡΕΛΘΟΝ, ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΜΕΛΛΟΝ

- ▲ Το φαινόμενο της προφητείας
- ▲ Μεγάλοι προφήτες
- ▲ Προφητείες που εκπληρώθηκαν και αυτές που αναμένεται να συμβούν
- ▲ Οι κώδικες της Βίβλου

- ▲ ΥΠΟΘΕΣΗ VARGINHA: Βρέθηκαν εξωγήινοι στη Βραζιλία;
- ▲ ΠΕΤΡΙΝΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΤΟΥ BAIAN-KARA-ULA: Αρχαία καταγραφή μιας επίσκεψης εξωγήινων;
- ▲ ΠΕΡΙΕΡΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΟΚΚΙΝΟ ΠΛΑΝΗΤΗ: Μήπως ορισμένες από τις φωτογραφίες που μετέδωσε ο Pathfinder εικονίζουν "κάτι";

2001 ΦΑΚΕΛΟΣ X

Για όσους αντέχουν την αλήθεια

PIXEL Next Generation

Τα Χριστούγεννα απέχουν μόνο λίγες μέρες, η καινούρια χρονιά λίγο περισσότερες. Οπως κάθε χρόνο, ο πυρετός των εορταστικών αγορών δεν αφήνει κανέναν ανεπηρέαστο, με αποτέλεσμα ορισμένοι να έχουν ήδη ξεκινήσει τα ψώνια τους και κάποιοι άλλοι να ετοιμάζουν τον χριστουγεννιάτικο κατάλογό τους. Παίρνουμε, λοιπόν, το θάρρος να σας βοηθήσουμε να βρείτε μια άκρη στον κυκεώνα των νέων κυκλοφοριών. Ετσι, σε αυτό το τεύχος θα διαβάσετε περισσότερα reviews απ' ό,τι στο προηγούμενο. Ο λόγος προφανής: όλες οι εταιρίες κυκλοφορούν τους καλύτερους τίτλους τους την περίοδο των εορτών, με αποτέλεσμα τα καταστήματα να είναι γεμάτα καινούρια προϊόντα. Πού θα επιλέξετε να ξοδέψετε τα χρήματά σας; Ελπίζω να βρείτε τη βοήθειά μας χρήσιμη.

Προτού ξεκινήσετε την ανάγνωση του τεύχους, θα ήθελα να σας εξηγήσω τον τρόπο εργασίας μας εδώ στο "Pixel N.G.". Προσπαθούμε πάντα να παρουσιάζουμε παιχνίδια που είτε βρίσκονται ήδη στα ράφια των καταστημάτων είτε θα βρεθούν λίγες μέρες μετά την κυκλοφορία του τεύχους. Θα μπορούσαμε και εμείς -χάριν της αποκλειστικότητας- να φιλοξενούμε reviews παιχνιδιών που θα κυκλοφορήσουν μετά την πάροδο ενός ή δύο μηνών, όμως κάτι τέτοιο δεν εξυπηρετεί κανέναν: ούτε εσάς, διότι δεν βρίσκετε τους συγκεκριμένους τίτλους στους χώρους πώλησής τους, ούτε τα καταστήματα ούτε, τέλος, εμάς. (Δεν είναι δυνατόν, βέβαια, να τα καταφέρνουμε πάντα. Συγκεκριμένα, στο πρώτο τεύχος παρουσιάσαμε μεν το Mischief Makers, ωστόσο η κυκλοφορία του σημείωσε σημαντική καθυστέρηση την τελευταία στιγμή. Θα ήθελα να ζητήσω συγγνώμη για τα προβλήματα που ενδεχομένως παρουσιάστηκαν.) Μερικές μόνο εικόνες και ένα δελτίο Τύπου δεν αποτελούν επαρκές υλικό για τη σύνταξη reviews. Οποιοι, δε, προβαίνουν στην υλοποίησή τους ΔΕΝ αξίζει να λέγονται επαγγελματίες.

Από την πλευρά μας, προτιμάμε να γράφουμε για παιχνίδια που έχετε την ευχέρεια να αγοράσετε μόλις τελειώσετε την ανάγνωση του περιοδικού. Θα μπορούσαμε, φυσικά, να ακολουθήσουμε την πεπατημένη. Στο κάτω-κάτω, τα παιχνίδια βρίσκονται στα χέρια μας πολύ καιρό πριν από την κυκλοφορία τους. Πιστεύουμε, όμως, στην έγκυρη και σωστή πληροφόρηση. Η θέση μας, άλλωστε, ως περιοδικού ειδικού Τύπου είναι υπεύθυνη και μην ξεχνάτε πως είμαστε και εμείς φανατικοί gamers.

Κλείνοντας αυτό το σημείωμα, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους εσάς που αγκαλιάσατε την προσπάθειά μας και, επιπλέον, να στείλω τους χαιρετισμούς μου σε όσους είχα τη χαρά να γνωρίσω στην έκθεση "Computer Show" που διοργανώσαμε στα τέλη Νοεμβρίου.

Ραντεβού του χρόνου!

Ηλίας Κούκουτσας
Αρχισυντάκτης

DOOM-CLONE-MANIAC

Αγαπητό περιοδικό PIXEL N.G., Είμαι ένας αναγνώστης σου από τα παλιά. Από καιρό ήθελα να σου γράψω αλλά με τη διακοπή σου μου έφυγε η λόξα. Καλό θα ήταν, με την καινούρια σου αρχή, να φτιάξεις και μερικές στήλες όπως αλληλογραφίας, αγγελιών, νέων κυκλοφοριών και άλλες. Είμαι ένας ευτυχής κάτοχος Playstation και οι απορίες μου στρέφονται γύρω από τα παιχνίδια. Είμαι φανατικός οπαδός των παιχνιδιών Doom και των κλώνων του (Tenka Exhumed, Distuptor, Final Doom, σύντομα Duke Nukem) και αναρωτιέμαι γιατί δεν πουλάνε τόσο όσο τα παιχνίδια σαν το Tomb Raider. Πολλοί τα θεωρούν δύσκολα, ενώ δεν είναι, και κατά τη γνώμη μου σου δίνουν την αίσθηση V.R. Ενα άλλο θέμα είναι το κατά πόσο μπορούμε εμείς οι αναγνώστες περιοδικών αλλά και οι αγοραστές να εμπιστευτούμε τα μεταχειρισμένα παιχνίδια. Επίσης, θα σε παρακαλούσα να μου δώσεις tips για το Destruction Derby 2 γιατί έχω ακούσει ότι έχει κρυμμένα trucks. Το Final Doom, τελικά, πόσα επίπεδα έχει 30 ή 32; Οι οδηγίες στο κουτί λένε 30+.
Μη σας απασχολώ άλλο γιατί έχετε ολόκληρο τεύχος να εκδώσετε. Ομως να ξέρετε ότι ο Deathmacher θα χτυπάει σε κάθε τεύχος.
ΥΓ.: Ελπίζω από τα βάθη της καρδιάς μου σε δημοσίευση. Ευχαριστώ για το χρόνο σας.

Αγαπητέ φίλε,
Πώς είναι δυνατόν να υπάρχουν από το πρώτο τεύχος του περιοδικού οι στήλες της αλληλογραφίας και των μικρών αγγελιών; Τέλος πάντων, επειδή σε συμπάθησα, δεν θα σε κυνηγήσω.
Περνώντας τώρα στις απορίες σου, είναι φυσικό τα παιχνίδια του στιλ Tomb Raider να έχουν περισσότερους φίλους από τα Doom-clone (κι εμένα μου αρέσουν περισσότερο). Αλλο πράγμα να βλέπεις τον ήρωα από απόσταση και άλλο σε πρώτο πρόσωπο. Μην ξεχνάς ότι θα περάσει αρκετός καιρός μέχρι οι προγραμματιστές να καταφέρουν να μεταφέρουν στην οθόνη τη σφαιρική θέαση των ηρώων.
Οσο για τα tips, δεν έχεις παρά να παρακολουθείς την αντίστοιχη στήλη.

Ευχαριστούμε όλους τους αναγνώστες που κατέκλυσαν με τα γράμματά τους τα γραφεία του περιοδικού. Ζητάμε συγγνώμη από όσους δεν είδαν το γράμμα τους δημοσιευμένο, υπάρχει πάντα και το επόμενο τεύχος. Φυσικά, οι σελίδες της αλληλογραφίας θα αυξηθούν. Ωστόσο, θα θέλαμε να σας κάνουμε γνωστό το γεγονός ότι δεν θα δημοσιεύονται στο εξής γράμματα επί των οποίων δεν θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του εκάστοτε αποστολέα. Αν κάποιος αναγνώστης επιθυμεί να μη δημοσιευθούν τα στοιχεία του, δεν έχει παρά να μας το γράψει κάνοντάς μας γνωστό και τον αριθμό του τηλεφώνου του, ώστε να υπάρχει η δυνατότητα επιβεβαίωσης.

ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

COOL-ΑΤΟ ΚΑΙ ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΟ PIXEL N.G.

Καταρχήν, θα ήθελα να σε συγχαρώ για την εξαίσια ιδέα σου να επανακυκλοφορήσεις. Δεν φαντάζεσαι πόσο με ικανοποιεί αυτό! Είμαι ο πιο παλιός αναγνώστης σου (τεύχος 1, παλιάς περιόδου). Ομως, ας δούμε το "ζουμί" της υπόθεσης.
1) Θα ήθελα να μου κάνεις τη χάρη, να δημοσιεύσεις το κόλπο για το S.F.A.; Πού επιλέγεις Gouki και Evil Ruy, για το Playstation (PAL). Please!
2) Στο πρώτο Pixel N.G. είχες δημοσιεύσει κόλπα για το Toshinden 2 για Playstation, αλλά N.T.S.C.! Σε παρακαλώ, επαναδημοσίευσε τα κόλπα για την ευρωπαϊκή έκδοση του παιχνιδιού. Μη μου πεις πως τα κάνω λάθος, διότι προσπαθούσα επί τεσσερισήμισι ώρες!
3) Ακόμη, θα σε χιλιοπαρακαλούσα, θα σου φιλούσα τα χέρια, θα γινόμουνα σκλάβος σου, αν δημοσίευες το κόλπο για το T.M. 1 για Playstation που κάνει τη Lara Craft γυμνή. I beg you! Please!
4) Τέλος, θέλω να μου προτείνεις εταιρία και χαρακτηριστικά για το κομπιούτερ που θα πάρω την Πρωτοχρονιά, καθώς και το πόσο περίπου θα κοστίσει!
Σε χαιρετώ
Στέλιος (Lara Naked Maniac) Φρυδάκης
Μην ξεχάσεις το Hot Tip για το T.R. 1!

1. Δεν έχεις παρά να διαβάζεις τη στήλη των tips.
2. Τα περισσότερα κόλπα τα παίρνουμε είτε από το Internet είτε από ξένα περιοδικά με τα οποία συνεργαζόμαστε. Το συγκεκριμένο tip υποτίθεται ότι είναι για pal έκδοση. Τα τσεκάρουμε κι εμείς κι αν υπάρχει τελικά λάθος, θα το δημοσιεύσουμε. Αν όχι, την πάτησες!
3. Λοιπόν, ορίστε η λύση για όλους εσάς που θέλετε να γδύσετε τη Lara. Ανοίξτε και κλείστε το Playstation 351 φορές και γυρίστε το ανάποδα. Αναποδογυρίστε και την τηλεόραση. Γυρίστε τώρα και εσείς με το κεφάλι προς τα κάτω. Παίξτε για τέσσερις ημέρες, χωρίς διακοπή ούτε για φαγητό ούτε για την τουαλέτα. Την 5η μέρα όχι μόνο τη Lara, αλλά και τον Heihatchi θα δείτε γυμνό.
4. Στείλε γράμμα στο "PC Master".

PIXEL IS BACK

Αγαπητή PIXELάρα,
Δεν περιγράφεται η αντίδρασή μου όταν είδα το Ultimate "PIXEL N.G." στα περίπτερα ύστερα από το αναπάντεχο και ξαφνικό αντίο του τεύχους 133. Κρατώντας εκείνο το τεύχος στα χέρια μου ένιωσα συναισθήματα που ελπίζω να μη νιώσω ποτέ ξανά. Ταυτόχρονα με το Game Over του τότε "PIXEL", Game Over έγινε και σε ένα κομμάτι της ζωής μου. Τελικά, όμως, αποδείχτηκε ένα απλό pause για ξεκούραση! Αυτή η ξεκούραση ήταν ευεργετική για το "Pixel", γιατί εκτιμώντας τώρα την τότε περίοδο, με όλο το σεβασμό, θα 'λεγα πως είχατε χάσει την ταυτότητα, το στίγμα σας ως περιοδικό. PCs, Amiga, PSX και Saturn ήταν όλα σε ένα τσουβάλι. Ομως ένα περιοδικό που έχει στο ενεργητικό του 134 τεύχη - σημαίνει πως 134 μήνες διαθέτει ψυχή, συντάκτες που ενδιαφέρονται για τους αναγνώστες και πάνω απ' όλα χιούμορ, το οποίο μας κάνει να σας νιώθουμε σαν οικογένεια, έστω κι αν επικοινωνούμε μέσω του γραπτού λόγου.
Οικογενειακό-φιλικό κλίμα επικρατεί και ανάμεσά σας. Για να καταλάβουν όλοι τι εννοώ, θα αναφέρω ένα περιστατικό που με την πρώτη ματιά φαίνεται ανούσιο, σε μένα όμως λέει πολλά: Ετυχε να έχω ένα προβληματάκι στο Worms (Amiga ολέ) και πήρα τηλέφωνο στο "Pixel" - συγκεκριμένα ζήτησα τον κ. Κουρκουτά - για βοήθεια. Αυτός που σήκωσε το ακουστικό, ακούγοντας το όνομα Κουρκουτάς έβαλε τα γέλια και απευθυνόμενος στον κ. Κουρκουτά άρχιζε να τον πειράζει, με αποτέλεσμα να ακολουθήσει ένας ψιλοχαμός από πειράγματα. Κλείνοντας την αναφορά μου στη πορεία του τότε "Pixel", όπως την έζησα, θα 'θελα να ευχηθώ στο PIXEL N.G. καλή επιτυχία και WE LOVE YOU.
(ΑΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ, PLEASE, ΑΠΑΝΤΗΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΜΟΥ)
Τώρα, θα περάσω στις ερωτήσεις μου. Ενημερωτικά, ξεκίνησα με έναν Atari 2600, μια Amiga 500 και τώρα έχω ένα PSX.
1. Ακουσα πως το PSX κινεί 1 million polygons per second. Με τον όρο polygons τι εννοείται; Wire frame polygons, texture mapped polygons ή κάτι άλλο;
2. Είναι ριψοκίνδυνο να ενσωματώσει η SONY-SEGA την τεχνολογία DVD στις next gen κονσόλες (τεράστιο τεχνολογικό άλμα που δεν είναι έτοιμο να δεχτεί το αγοραστικό κοινό, μεγάλο κόστος μονάδων DVD);
3. Επειτα από μία κονσόλα 128bit, όπου θα μπορεί να τρέξει ένα παιχνίδι με ανάλυση 1.280x1.024, με 16,7 εκατομμύρια χρώματα, 40 fps, η οποία θα φθάνει (περίπου) τις οπτικές δυνατότητες του ανθρώπου, τι νόημα θα έχει μια κονσόλα 256, 512, 1.024bits κ.λπ.
4. Γιατί τα θαλάσσωσε τόσο πολύ η SEGA (Please Analyze);
5. Στη σελίδα 33 του τέλειου πρώτου τεύχους, αναφέρεται ότι το PSX έχει επιδείξει τις δυνατότητές του κατά 90% και ως παράδειγμα δίδεται το TOBAL. Δηλαδή τα GEX, G-POLICE, FINAL FANTASY VII χρησιμοποιούν λιγότερο του 90% των δυνατοτήτων του PSX;
6. Αν και το Nintendo 64 υποστηρίζει ανάλυση 1.024x768, δεν χρειάζεται και HD Television για να τη δείξει, αφού οι απλές τηλεοράσεις έχουν σχεδόν τη μισή ανάλυση;
7. Η έλλειψη mip-mapping οδηγεί στο ενοχλητικό pixel-ιασμα και, αν ναι, έχει το PSX αυτή την τεχνική (αν ναι, δεν τη χρησιμοποιεί λόγω της μικρής μνήμης);
ΥΓ. 1: Ας πει κάποιος στην SNK να καθίσει στ' αυγά της. Μου θέλει και 64bit κονσόλα!
ΥΓ. 2: Η στήλη Internet Café είναι αυτό ακριβώς που έλειπε.
ΥΓ. 3: Αλήθεια, πού είναι ο Umberto Grelloni, ο Γιαγιάς και γενικότερα οι

παλιοί συντάκτες του "Pixel";
ΥΓ. 4: Το κρυφό μήνυμα του τεύχους 133 το πρόσεξα. Χα-χα!
ΥΓ. 5: Ψηφίζω ως πιο γελοίο όνομα το "Lylat Wars" (ή αλλιώς "λουλάκι για ζωντάνια στα ρούχα").
ΥΓ. 6: Μπορώ να επισκεφθώ (σοβαρά τώρα γιατί μένω επαρχία) τα γραφεία του PIXEL και τους συντάκτες (έχει να πέσει γέλιο);

Με αφοσίωση
Αργύρης Πρασσάς-AGA

Ο λόγος που έκλεισε το "Pixel" ήταν αυτός που περιγράφεις κι εσύ. Είχε αρχίσει να χάνει την ταυτότητά του. Επρεπε λοιπόν να επαναπροσδιορίσει το ρόλο του στο χώρο και μόλις οι συνθήκες κρίθηκαν κατάλληλες, επανακυκλοφόρησε. Ελπίζουμε να σας ικανοποιεί το αποτέλεσμα. Από τη μεριά μας, πάντως, έχουμε ακόμα πολλά να δώσουμε στους αναγνώστες μας.
Αναφέρεσαι σε ένα περιστατικό που συνέβη πριν από αρκετό καιρό. Ωστόσο δεν έχουν αλλάξει και πολύ τα πράγματα. Ακόμα γελάμε με τον Γιώργο, μόνο που τώρα αρκεί μόνο να τον κοιτάξουμε.
Ας περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις σου:
1. Μιλάμε για Rendered.
2. Δεν είναι ριψοκίνδυνο, απλώς ακριβό. Υπερβολικά ακριβό.
3. Οταν οι κονσόλες ήταν στα 8bit, δεν φανταζόμαστε πόσο καλύτερη θα μπορούσε να είναι μία στα 16. Το ίδιο ισχύει και σε αυτήν την περίπτωση. Το μέλλον έχει πολλά ακόμα να δείξει.
4. Δύσκολη ερώτηση. Κατά τη γνώμη μου, οι λόγοι είναι δύο: α) Το Saturn, αν και πανίσχυρο, δεν είναι φιλικό προς τον προγραμματιστή. Δεν έχει έτοιμες ρουτίνες και έτσι πρέπει να φτιαχθούν από την αρχή κάθε φορά που δημιουργείται ένα παιχνίδι, κάτι όμως ασύμφορο για τις εταιρίες, αφού δεν έχουν την απαιτούμενη άνεση χρόνου. Ετσι, σιγά-σιγά το παράτησαν. Από την άλλη μεριά, οι προγραμματιστές της Sega, επειδή ξέρουν το μηχάνημα, μπορούν και φτιάχνουν πολύ καλά παιχνίδια. β) Η Sega δεν λάνσαρε σωστά το μηχάνημά της. Για να το θέσω διαφορετικά, δεν το λάνσαρε αρκετά. Ισως δεν πίστεψε ότι η Sony θα μπορούσε να είναι δυνατός αντίπαλος.
5. Οπως γράφεις και μόνος σου, επρόκειτο για παράδειγμα.
6. Τα πράγματα είναι απλά. Οσο καλύτερη τηλεόραση έχεις τόσο το καλύτερο.
7. Το Playstation έχει τη ρουτίνα mip-mapping. Η μνήμη όμως είναι άτιμο πράγμα.
ΥΓ. 1: Της το 'παμε. Ευχαριστήθηκες;
ΥΓ. 3: Ο Αργ. Γιαγιάς γράφει στο "PC Master", το οποίο έχει απορροφήσει μεγάλο μέρος των συνεργατών του παλιού "Pixel". Ο κ. Grelloni δεν συνεργάζεται πια με την εταιρία μας.
ΥΓ. 6: Θα πέσει σίγουρα πολύ γέλιο, μόλις περάσεις την πόρτα.
Αν ξαναστείλει κάποιος τόσο μεγάλο γράμμα, θα τον κρεμάσουμε από τα δόντια.

Βαθμολογια Παιχνιδιων

Αγαπητό καινούριο PIXEL,
Ηταν Ιούνης του 1996 όταν, όπως κάθε μήνα, πήγα να αγοράσω το "Pixel" μου. Ημουν διακοπές και, επιτέλους, θα έπαιζα κάποιο καινούριο παιχνίδι στην Amiga μου. Θυμάστε νομίζω που βάζατε δισκέτες έτσι; Ομως, όταν είδα πως στο εξώφυλλο δεν είχε ως θέμα κάποιο παιχνίδι ή μηχάνημα δεν χάρηκα καθόλου. Και αυτό γιατί το θέμα ήταν το κλείσιμο του μοναδικού αξιόλογου περιοδικού που θα διέθετα χρήματα για να αγοράσω. Η αλήθεια είναι ότι στενοχωρήθηκα παρά πολύ, γιατί εντάξει ήμουν λίγο παλιός αναγνώστης - από το 1988 - και είχα δεθεί με το περιοδικό σας. Παλιότερα διάβαζα για τα παιχνίδια του Amstrad 6128, τον οποίο έχω ακόμα και λειτουργώ, για την Amiga με το Kick Off 2 της και το Shadow Fighters. Διάβαζα τα reviews σας και αγόραζα όλα όσα είχαν βαθμολογία άνω του 80% γιατί σας είχα εμπιστοσύνη. Τώρα πια είμαι κάτοχος ενός N64 με τα παιχνίδια Killer Instinct Gold, Fifa 64, GoldenEye, Extreme 6 και NBA Hangtime.
Οταν είδα πριν από 10 μέρες το περιοδικό σας στα περίπτερα νόμισα πως είναι ένα άλλο περιοδικό με το ίδιο όνομα. Πλησιάζοντας όμως και βλέποντας τη μαγική λέξη Pixel και από κάτω next generation, κατάλαβα ότι πρόκειται για το παλιό καλό Pixel-άκι, το ίδιο που αγόραζε πριν από σχεδόν 10 χρόνια ο αδελφός μου. Μόλις μάλιστα διάβασα για το GoldenEye, το αγόρασα αμέσως (Βλέπεις έχω ακόμα εμπιστοσύνη στην κρίση σας και δεν το μετανιώνω. Το GoldeneEye είναι εκπληκτικό. Μόνο που έπρεπε να πάρει 100 και όχι 90%.)
Αυτό το "Pixel" όμως είναι άπειρες φορές καλύτερο από το παλιό, έχει προσωπικότητα και δεν είναι ένα κράμα PC-Amiga-Consoles. Είναι καθαρά για consoles and games. Είναι το καλύτερο "Pixel" που διάβασα ποτέ. Τέλος πάντων, σας κούρασα πολύ, αλλά ήθελα να ξέρετε ότι οι αναγνώστες σας σάς αγαπούν. Ελπίζω στα λόγια μου να φάνηκε η αγάπη μου για το περιοδικό σας.
Το όνομά μου είναι Γιώργος και μένω στον Περισσό. Εχω έναν 6128, μία A-500 plus, ένα NGA, ένα master system, ένα NES και τρία Atari 2600. Πηγαίνω Β' λυκείου στο 1ο λύκειο της Ιωνίας.
Στέλνω χαιρετισμούς: Στη Μαρία που μένει έξω απ' το στάβλο, τον Κύριλλο, τους Δημήτρηδες του τελευταίου θρανίου, την Ιουλία, τον Σπύρο, τον Χρήστο, τον Πάνο, τον Νίκο, τον Στέφανο, τον Μπακ, τον Στίνη τον Γάτο, την Αλόμα, τον Ζάνια, τον Κούκου, στον καθηγητή που έρχεται και μου κάνει φυσική και χημεία και... είπα ΧΗΜΕΙΑ, αύριο γράφω διαγώνισμα και πρέπει να διαβάσω. Σας χαιρετώ όλους και να 'στε καλά.
ΥΓ.1: Την επιγραφή "The game is never over" την πρόσεξα, αλλά δεν την κατάλαβα.
ΥΓ. 2: Χαιρετίσματα στο αδελφάκι μου στην Κύπρο και ελπίζω να με αφήσει να τον πάω βόλτα με το Astrea!
ΥΓ. 3: Αντε, με το καλό να φθάσετε τα 200 τεύχη.
ΥΓ. 4: Καλό Πάσχα, γιατί αυτό το γράμμα με τα Ελληνικά Ταχυδρομεία θα φθάσει τη Μεγάλη Τρίτη.

Σε ευχαριστούμε για τα καλά λόγια σου και κυρίως για την εμπιστοσύνη που μας δείχνεις. Οσο για το GoldenEye, ίσως έχεις δίκιο. Η Στέλλα όμως που έκανε το review υποστηρίζει ότι έπρεπε να υπάρχει στο παιχνίδι επιλογή για να βλέπεις τη δράση απ' έξω, όπως στο Tomb Raider. Δεν έχει άδικο. Φαντάσου το GoldenEye και με εξωτερική κάμερα. Δεν θα ήταν ένα από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών;

Pixel και Πιρουνια

Hello! σε όλους και ειδικότερα σε σένα που κρατάς αυτήν τη στιγμή το γράμμα μου. Καλά, είμαι τρομερά χαρούμενος και μαντέψτε γιατί... Μα, φυσικά, επειδή αρχίζει και κυκλοφορεί ξανά το ΕΝΑ, το μοναδικό, το αξιολάτρευτο PIXEL! Ναι, ναι, ναι και φυσικά ποιος δεν είναι χαρούμενος μετά το γεγονός-έκρηξη. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.
Με λένε Διονύση και είμαι ένας άκρως video game maniac. Και φυσικά ως maniac δεν είχα χάσει ποτέ τεύχος του μοναδικού PIXEL! Εκεί λοιπόν που το PIXEL ήταν ο μοναδικός οδηγός μας, είχαν ακμάσει πολλές κονσόλες και γενικά επικρατούσε πανικός από χαρά και αισιοδοξία, TSAF! έρχεται ως έκρηξη το τέλος του περιοδικού! Πιστεύω ότι δεν ήμουν ο μόνος που στεναχωρήθηκα, αλλά και οι χιλιάδες αναγνώστες, αφού όλοι μας χάσαμε ένα αξιόπιστο και αξιολάτρευτο οδηγό και περιοδικό. Φυσικά όλα τα πράγματα αλλάζουν με την επανεκκίνηση του περιοδικού.
Λοιπόν, εκεί που γύρναγα απ' το σχολείο για το σπίτι μου, μπάνισα στο περίπτερο την καταπληκτική LARA, επειδή δε είμαι ένας απ' τους τόσους fans της έτρεξα αμέσως να δω τι γίνεται. Ε! λοιπόν ναι, δεν πίστευα στα μάτια μου! Ξανάντικρυσα τη λέξη Pixel που είχε χαθεί στους διαδρόμους του μυαλού μου. Ναι, λοιπόν, είπα μέσα μου γεμάτος αγωνία, το Pixel κυκλοφορεί. Τότε έβγαλα το πεντοχίλιαρο που μου είχε δώσει η γιαγιά μου για να της πάρω απ' τον Μαρινόπουλο κάτι πιρούνια και βούτηξα το Pixel βλέποντας το χιλιάρικο της γιαγιάς μου να φεύγει απ' τα μάτια μου. Αλλά σιγά, τι είναι ένα χιλιάρικο μπροστά στο καινούριο Pixel; Τίποτα! Γι' αυτό κι εγώ δεν πήγα στον Μαρινόπουλο αλλά γύρισα στο σπίτι και διάβασα το PIXEL. Οι εντυπώσεις μου ήταν άριστες. Ειλικρινά σας αξίζει ένα μπράβο (τεράστιο) για τη δουλειά που ρίξατε. Συνεχίστε έτσι, με τα καταπληκτικά θέματα και το χιούμορ που τα χαρακτηρίζει. Ειδικά στη στήλη "Alien Look" έριξα ΤΟ γέλιο στο σημείο όπου αναφέρεστε στο Tomb Raider 3. Τέλος, εύχομαι να μην ξεχάσετε το όνομά μου και να ξέρετε ότι θα είμαι ένας από αυτούς που θα διαδώσει το μήνυμα της κυκλοφορίας του Pixel. Μην ξεχάσετε ότι θα σας υποστηρίζω πάντα με όλη μου την καρδιά.

Με υπερβολική αγάπη
Διονύσης Κουνάβης
(μη γελάτε με το επίθετό μου, γιατί άντε τώρα)!

Ξεχνιέται, αγόρι μου, το όνομά σου; Ελπίζω να μη σε κυνηγάει η γιαγιά σου με την κουτάλα, αφού δεν της πήρες πιρούνια. Οσο για τη στήλη "Alien Look", μη γελάτε γιατί δεν είναι ψέματα όλα όσα γράφει.

ΑΣ ΚΑΛΩΣΟΡΙΣΟΥΜΕ ΤΟ 64DD

Σας ανακοινώνουμε με χαρά ότι, σύμφωνα με τα τελευταία νέα που είχαμε από το 64DD, το μηχάνημα είναι σχεδόν έτοιμο. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του που ήρθαν στη δημοσιότητα είναι τα εξής:

1. Το 64DD θα χρησιμοποιείται για μελλοντικές αναβαθμίσεις των παιχνιδιών, προσθέτοντας νέα επίπεδα ή χαρακτήρες (το ξέραμε αυτό). 2. Δεν θα χρειάζεται κασέτα για να δουλέψει, παρά το ότι μπορεί να συνεργαστεί χωρίς κανένα πρόβλημα (το υποψιαζόμασταν αυτό).
3. Θα περιέχει 4MB RDRAM, τα οποία θα συνεργάζονται με τα 4MB που ήδη έχει το N64, αυξάνοντας έτσι τη συνολική μνήμη του μηχανήματος στα 8MB, μεγαλύτερη από τις άλλες κονσόλες (κι αυτό το ξέραμε).
4. Θα έχει στη μνήμη του εργαλεία, που θα κάνουν τη ζωή των προγραμματιστών πιο εύκολη, καθώς και ενσωματωμένο ρολόι (κι αυτό το ξέραμε).
5. Η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων θα είναι 1MB το δευτερόλεπτο, σε αντίθεση με αυτήν των ανταγωνιστών Sony και Sega που είναι στα 300KB το δευτερόλεπτο (αυτό δεν το ξέραμε).
6. Το μέγεθος των δίσκων θα είναι περίπου ίδιο με αυτό των δισκετών, ενώ το πλάτος διπλάσιο (σκασίλα μας).
7. Τόσο το μηχάνημα όσο και οι δίσκοι θα είναι ασφαλείας και θα δεν υπάρχει κίνδυνος για και από τα μικρά παιδιά.
8. Οι δίσκοι θα έχουν συνολική χωρητικότητα 64MB, τα οποία μπορούν να χωριστούν κατά βούληση σε εγγράψιμα ή read-only.
9. Η τιμή των δίσκων παρά το ότι δεν ανακοινώθηκε, μάθαμε ότι θα είναι μικρότερη από αυτήν των cartridges.
10. Ο τρόπος λειτουργίας του 64DD δεν θα επιτρέπει την εύκολη δημιουργία FMV, αν και είμαστε σίγουροι ότι μερικοί προγραμματιστές θα βρουν τον τρόπο (αυτό πολύ το φοβόμαστον). Σύμφωνα με την προσφιλή μέθοδο της Nintendo, υπάρχει πάντα η πιθανότητα κάποιας αλλαγής την τελευταία στιγμή. Η μόνη, πάντως, αλλαγή που θα θέλαμε να δούμε είναι η προσθήκη modem 12.
Ημερομηνία κυκλοφορίας και, φυσικά, τιμή δεν ανακοινώθηκαν.



QUAKE ΣΤΟ PSX

Πολλά ακούστηκαν, όταν η Sega ανακοίνωσε την κυκλοφορία του Quake στο Saturn. Η εταιρία υποστήριξε ότι το δημοφιλές παιχνίδι θα το δουν μόνο οι κάτοχοι του Saturn, και δεν θα μεταφερθεί στο Playstation, λόγω αδυναμίας του μηχανήματος. Αυτό, όπως είναι φυσικό, ξεσήκωσε πλήθος διαμαρτυριών από τους χρήστες του Playstation, ενώ και η Lobotomy δεν βοήθησε και πολύ. "δεν ξέρουμε τίποτα"- ήταν η επίσημη απάντηση. Τα πράγματα όμως φαίνεται να αλλάζουν και τελικά οι χρήστες του PSX θα δουν το παιχνίδι. Περισσότερα στο επόμενο τεύχος.

ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ DURAL;

Στο προηγούμενο τεύχος σας δώσαμε τις πρώτες πληροφορίες για το καινούριο σύστημα της Sega, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει στην Ιαπωνία προς τα τέλη του 1998 με την ονομασία Dural. Η πληροφορία που παραξένεψε τους περισσότερους από εσάς, και την οποία πρώτοι δημοσιεύσαμε, ήταν ότι το καινούριο μηχάνημα θα είναι στα 128 bit. Πολλοί από εσάς "έσπασαν τα τηλέφωνα" του περιοδικού ζητώντας περισσότερες λεπτομέρειες, ενώ δεν ήταν λίγοι εκείνοι που δεν μας πίστεψαν. Νόμιζαν ότι επρόκειτο για ράδιο-αρβύλα. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά. Λίγο προτού το προηγούμενο τεύχος πάρει το δρόμο του για το τυπογραφείο, σε μία από τις καθιερωμένες βόλτες μου στο Internet βρήκα ένα site στη Σιγκαπούρη, το οποίο έγραφε ότι "κυκλοφορούν φήμες πως το Dural θα είναι στα 128 bit". Στην αρχή υπέθεσα ότι κάποιος μας έκανε πλάκα, κατόπιν όμως το ξανασκέφθηκα.





Το συγκεκριμένο site αποτελεί πηγή πληροφοριών που αφορούν στη Sega και έτσι το θέμα χρειαζόταν έρευνα. Επικοινώνησα, λοιπόν, τόσο με τη Sega Ιαπωνίας όσο και με αυτήν της Ευρώπης. Δεν δόθηκε καμία σίγουρη απάντηση, παρά μόνον καθησυχασμοί του τύπου "περιμένετε και θα δείτε". Το τελευταίο τηλεφώνημα που έκανα ήταν στην ελληνική Sega. Μέσα από τη συνομιλία μου με την υπεύθυνη δημοσίων σχέσεων της εταιρίας επιβεβαιώθηκε η πληροφορία: το καινούριο μηχάνημα θα είναι στα 128 bit. Φυσικά, δεν υπήρχε περίπτωση να μη δημοσιευθεί τέτοια πληροφορία! Ετσι, φθάνουμε στις τελευταίες εξελίξεις που οδήγησαν στη σύνταξη του κειμένου που διαβάζετε. Συγκεκριμένα, στις πρώτες φωτογραφίες του μηχανήματος που εμφανίστηκαν τόσο στο Internet όσο και σε κάποια ξένα περιοδικά διακρίνεται ότι υπάρχουν υποδοχές για δύο παίκτες, ενώ σύμφωνα με τις πληροφορίες μας θα περιλαμβάνονται υποδοχές για τέσσερις. Δεν αποκλείεται, βέβαια, η αρχική πληροφόρησή μας να ήταν ανακριβής.
Αυτό, όμως, που μας άφησε άναυδους ήταν το γεγονός ότι στο επάνω μέρος του μηχανήματος αναγραφόταν με τεράστια γράμματα 64BIT. Προτού πανικοβληθούμε, κάναμε τον εξής συλλογισμό: Η Sega δεν έχει λόγο να διαφημίσει τα 64bit, καθώς δεν είναι η πρώτη με αυτή την τεχνολογία. Το έχει πράξει βέβαια μία φορά στο Mega Drive, αλλά τότε όντως ήταν η πρώτη. Τι συνέβαινε, λοιπόν; Το μυστήριο λύθηκε με μία πιο προσεκτική ματιά στα τεχνικά χαρακτηριστικά του μηχανήματος. Δεν ήταν τα ίδια με αυτά που είχαν δοθεί αρχικά στη δημοσιότητα. Και μη μου πείτε ότι αυτά συμβαίνουν, διότι θα βάλω τις φωνές. Είναι πολύ σπάνιο έως απίθανο κάποια εταιρία να αλλάζει τα τεχνικά χαρακτηριστικά ενός προϊόντος της, κατά τρόπο ώστε αυτά να εμφανίζονται κατά τι χειρότερα. Οι πιθανές εξηγήσεις, λοιπόν, αυτού που φαίνεται στη φωτογραφία είναι δύο: πρόκειται είτε για φανταστική δημιουργία κάποιου χρήστη, όπως είχε συμβεί με το Playstation 2, είτε για κίνηση αποπροσανατολισμού, προερχόμενη από τα κεντρικά γραφεία της εταιρίας.
Πάντως, η απάντηση της υπεύθυνης δημοσίων σχέσεων της ελληνικής Sega ήταν κατηγορηματική: "Το καινούριο μηχάνημά μας θα είναι στα 128 BIT και μην ακούς τίποτε άλλο".

ΤΟ MDK ΒΓΑΙΝΕΙ ΣΤΟ ΓΥΑΛΙ



H Shiny Entertainment έχει την τύχη να δει άλλον έναν ήρωά της να γίνεται τηλεοπτικός αστέρας, αφού η Mainframe Entertainment μετέφερε και τις περιπέτειες του Kurt (του ήρωα του παιχνιδιού) στις οθόνες των τηλεοράσεων, του εξωτερικού όμως. Η σειρά έχει ως βάση το παιχνίδι, αλλά δεν προβλέπεται να σταματήσει εκεί. Αυτήν τη στιγμή παίζεται στον Καναδά, αλλά υπάρχει ενδιαφέρον και από την Ευρώπη. Σε ό,τι αφορά την Ελλάδα, τώρα, απ' ό,τι έχουμε μάθει η αγορά της σειράς δεν υπάρχει στα σχέδια κανενός καναλιού. Τι θα λέγατε αν όλοι πιέζαμε για την προμήθειά της στέλνοντας γράμματα στα κανάλια;

ΟΙ CONSOLES ΠΕΦΤΟΥΝ

Στην αγορά του εξωτερικού οι τιμές των consoles έχουν αρχίσει να παρουσιάζουν μείωση. Βέβαια, μπορεί μέχρι τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, η πτώση των τιμών να μην έχει γίνει αισθητή στη χώρα μας, αφού διανύουμε την περίοδο των Χριστουγέννων, ωστόσο μην απογοητεύεστε. Είναι σίγουρο ότι τα καταστήματα και οι αντιπροσωπίες θα έχουν κάποια πακέτα προσφορών για να μας γλυκάνουν.



ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Ασύγκριτα δώρα από το PIXEL Next Generation και το MAd STORE

Συμπληρώστε το κουπόνι και κερδίστε.



ένα Sony Playstation

ένα Nintendo 64

ή παιχνίδια και περιφερειακά ίσης χρηματικής αξίας

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε και ταχυδρομήστε το δελτίο στη διεύθυνση: PIXEL N.G., Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός Pixel & Mad Store".

ΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΟΝΟΜΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

Τ.Κ. ....

ΠΟΛΗ ....

ΗΛΙΚΙΑ ....

E-MAIL ....

Διαθέτω την κονσόλα ....

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Το κατάστημα Mad Store βρίσκεται στη συμβολή των οδών Ματσούκα 6 & Πατησίων 367 (τηλ.: 2236967).

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο δεύτερο τεύχος του περιοδικού (Δεκέμβριος). Ολα τα συμπληρωμένα δελτία θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του PIXEL N.G. στις 20 Ιανουαρίου. Από την κλήρωση θα αναδειχθούν δύο νικητές και δύο επιλαχόντες, τα ονόματα των οποίων θα ανακοινωθούν στο τεύχος Φεβρουαρίου. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 14 Ιανουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου). Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού μέχρι και την 20ή Μαρτίου. Δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία που βρίσκονται στο περιοδικό. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο του θα παραλάβει ο αντίστοιχος επιλαχών. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμη και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

ΤΟ GAMEBOY ΛΕΕΙ "ΑΝΤΙΟ" ΣΤΟΝ ΠΑΤΕΡΑ ΤΟΥ



Τα νέα από τον κόσμο των video games δεν μπορεί πάντα να είναι ευχάριστα και κάποιες φορές μας προσγειώνουν στην πραγματικότητα. Δυστυχώς, ένας "μεγάλος" της ηλεκτρονικής διασκέδασης δεν είναι πια κοντά μας. Ο λόγος για τον Gunpei Yokoi, τον άνθρωπο που έφτιαξε το Gameboy, ο οποίος είχε αποχωρήσει από τη Nintendo μετά την αποτυχία του Virtual Gameboy. Ο θάνατός του προήλθε από αυτοκινητικό δυστύχημα στις αρχές Νοεμβρίου. Θα θυμόμαστε πάντα τις ευχάριστες στιγμές που μας χάρισε με την κυκλοφορία του μικρού γκρι ηλεκτρονικού με τη μικρή ασπρόμαυρη οθόνη.

ΚΟΨΙΜΟ ΣΤΟ ΚΟΨΙΜΟ



Μια δυσάρεστη έκπληξη περίμενε τους Αμερικανούς χρήστες που έτρεξαν να αγοράσουν το Resident Evil: Director's Cut. Πιο συγκεκριμένα, το παιχνίδι παρ' ότι -όπως διαφημίζεται- περιέχει τις σκηνές που κόπηκαν από το πρώτο παιχνίδι, έχει υποστεί μια μικρή λογοκρισία. Πιο συγκεκριμένα, λείπουν κάποια κομμάτια από την εισαγωγή του παιχνιδιού, κάτι που οφείλεται σε κακή συνεννόηση μεταξύ των κλάδων Ιαπωνίας και Αμερικής της Capcom. Ωστόσο η εταιρία δεν πρόκειται να αντικαταστήσει τα κομμάτια που έχουν διατεθεί, αφού όπως τόνισε εκπρόσωπός της "δεν θα αλλάξουμε τα παιχνίδια για 5-10 videos!".

Η SEGA ΠΗΡΕ ΤΗΝ ΠΑΤΕΝΤΑ

Πριν από λίγο καιρό τα ιαπωνικά δικαστήρια πήραν μια απόφαση που ενδέχεται να φέρει τα πάνω-κάτω στον τρόπο με τον οποίο παίζουμε τα αγαπημένα μας video games. Πιο συγκεκριμένα, η Sega κατοχύρωσε την 3D τεχνολογία που επιτρέπει στους παίκτες να αλλάζουν οπτική γωνία στα παιχνίδια που παίζουν. Εν ολίγοις, οι εταιρίες που έχουν χρησιμοποιήσει αυτό το σύστημα (δηλαδή όλες) θα αναγκαστούν να πληρώσουν στη Sega δικαιώματα που θα ανέρχονται σε μερικά εκατομμύρια δολάρια (δεν ξέρουμε ακριβώς πόσα, δεν είμαστε λογιστές). Διευκρινίζουμε όμως πως αυτή η πατέντα ισχύει μόνο για τα arcade μηχανήματα και όχι για τα παιχνίδια των consoles. Μέχρι στιγμής η απόφαση αυτή ισχύει μόνο στην Ιαπωνία, θεωρούμε όμως σίγουρο ότι η Sega θα προσπαθήσει να εξασφαλίσει τα δικαιώματα σε όλο τον κόσμο, αρχής γενομένης από την Αμερική. Για να δούμε πού θα καταλήξει αυτό.

500.000 ΣΥΝΝΕΦΑ



Με βάση στοιχεία που ήρθαν στα χέρια μας από το εξωτερικό, η περιπέτεια του Cloud (σύννεφο) στο Final Fantasy 7 έχει μαγέψει μεγαλύτερο από τα αναμενόμενα κοινό, αφού έχει πουλήσει περίπου 500.000 αντίτυπα. Οσο κι αν χαιρόμαστε, δεν μπορούμε να μην αναρωτηθούμε για τους λόγους που οδήγησαν σε αυτήν την επιτυχία. Εχει στραφεί πλέον ο κόσμος στα RPGs ή απλώς οι πωλήσεις είναι αποτέλεσμα της τεράστιας διαφημιστικής καμπάνιας της Sony; Κατά τη γνώμη μας, το κοινό έδειξε την προτίμησή του στο Final Fantasy 7, γιατί απλώς πρόκειται για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν βγει ποτέ. Τα ρεκόρ που σημείωσε το FF7 είναι τα εξής: πούλησε πιο γρήγορα τα περισσότερα κομμάτια από κάθε άλλο τίτλο του Playstation, ενώ έγινε το πιο επιτυχημένο RPG για όλες τις consoles.



ΚΟΥΚΛΑ Η LARA



Το γεγονός ότι η διάσημη Lara Croft είναι κουκλάρα δεν μπορεί να το αμφισβητήσει κανείς. Μερικοί όμως φαίνεται ότι το πήραν σοβαρά και προχώρησαν ακόμη περισσότερο. Ετσι, στα καταστήματα της Αγγλίας, μέσα στους πρώτους μήνες του 1998, θα διατίθεται μια κούκλα Lara Croft. Στα σκαριά, εκτός από τη διάσημη ηρωίδα, είναι επίσης και η κατασκευή κάποιων χαρακτήρων από τη σειρά Street Fighter vs X-Men, ενώ -κρατηθείτε!- ετοιμάζονται και φιγούρες από το Resident Evil. Μόλις έρθουν στα χέρια μας, σας επιφυλάσσουμε ένα αναλυτικό review, εεε, παρουσίαση.

MICROGAMES

ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΚΟΝΣΟΛΕΣ & CD-ROM ΣΤΟ
ΠΑΓΚΡΑΤΙ - ΦΡΥΝΗΣ 44

ΠΩΛΗΣΕΙΣ • ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ • ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ • ΠΑΝΩ ΑΠΟ *1.000!!!* ΤΙΤΛΟΙ ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ



ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΤΟ TOMB R. II ΑΠΟ ΤΟ MICROGAMES ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΑΠΙΘΑΝΟ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ LARA CROFT.

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ ΔΩΡΟ!!!

ΕΠΙΠΛΕΟΝ, ΓΙΝΕΣΤΕ ΑΥΤΟΜΑΤΑ ΜΕΛΗ ΣΤΟ ADVENTURE CLUB ΚΑΙ ΑΠΟΚΤΑΤΕ ΚΩΔΙΚΟΥΣ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ADVENTURES.
ΙΣΧΥΕΙ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ.
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ - ΤΗΛ.: 7010430.



55.000!!!	59.900!!!	54.000!!!
M. DRIVE + GAME M.T.X. 11.900!!!	G. BOY POCKET + GAME 17.900!!!	SNES + GAME M.T.X. 11.900!!!



ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

PLAYSTATION

KINGSFIELD 8.000
BEDLAM 8.000
BATTLE SPORT 8.000
HEXXEN 8.000
SAMURAI SHODOWN 8.000
SLAMSCAPE 7.000
POED 7.000
STRIKEPOINT 8.000
SPACE HULK 5.000
PROJECT OVERKILL 8.000
SWAG MAN 8.000
RAVEN PROJECT 8.000
MACHINE HUNTER 8.000
MECHWARRIOR 2 8.000
JUMPING FLASH 2 7.000
PORSCHE CHALLENGE 8.000
PENNY RACERS 7.000
SUPER FOOTBALL 5.000
ALL STAR SOCCER 7.000
ADIDAS 97 7.000
4-4-2 8.000
KRAZY IVAN 5.000

M. DRIVE

ON SIDE SOCCER 7.000
SPLATTER HOUSE 2 5.000
NBA JAM T.E. 5.000
SHAQ FU 5.000
TALE SPIN 5.000
DEMOLITION MAN 6.000
MEGA GAMES 1 3.000
JURASSIC PARK 5.000
SONIC KNUCKLES 6.000
SONIC 2 5.000
RISE OF THE ROBOTS 5.000
POWER MONGER 5.000
TERMINATOR 2 5.000
TOKI 4.000
ZOMBIE 4.000
LION KING 5.000
ARCADE CLASSIC 5.000
GENERATION LOST 5.000
MEGA SWIV 5.000
BATMAN FOREVER 6.000
EARTHWORM JIM 5.000
WORMS 6.000
STREET F. II 6.000
M. KOMBAT II 5.000
CAPTAIN AMERICA 7.000
DOUBLE DRAGON 3 5.000
V. RACING 5.000
FIFA 96 5.000
M. KOMBAT 3 5.000

SATURN

HARD CORE 4x4 8.000
BATTLE MONSTERS 7.000
CHAOS CONTROL 10.000
WORMS 10.000
FIGHTING VIPERS 8.000
VIRTUA FIGHTER 2 8.000
SEGA RALLY 8.000
GUNGRIFFON 7.000
CRUSADER NO REMORSE 5.000
DRAGON HEART 10.000
CASPER 10.000
ANORETTI RACING 10.000
DARIUS II 5.000
INDEPENDENCE DAY 10.000

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%

ΤΗΛ.: 7260761
FAX: 7010430

ΚΙ ΑΛΛΟ TELECLUB

Τα καταστήματα TeleClub απέκτησαν πρόσφατα ένα καινούριο "αδελφάκι", στην περιοχή Ζωγράφου επί των οδών Δημοκρατίας 14 & Λεωφ. Παπάγου (Πλ. Γαρδένια, τηλ.: 7484977). Τα χαρακτηριστικά που διακρίνουν και το νέο κατάστημα είναι η τεράστια ποικιλία τίτλων και αξεσουάρ για όλες τις consoles και τα PCs, οι καθημερινές παραλαβές και το εξυπηρετικό προσωπικό.



ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ PLAY CENTER



Αλλο ένα κατάστημα προστέθηκε στην παρέα του Play Center, το οποίο βρίσκεται στη Δάφνη στην οδό Μεγ. Αλεξάνδρου 13. Η ποικιλία των τίτλων, η εξυπηρέτηση και το γνωστό παρεΐστικο κλίμα, στοιχεία που έχουν κάνει τα Play Center διάσημα, δεν θα μπορούσαν να λείπουν και από το νέο κατάστημα. Για όσους μένουν σχετικά μακριά, το τηλέφωνο του καταστήματος είναι 9711294.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ DREAM TEAM

Η σκοτσέζικη εταιρία Red Lemmon (όνομα κι αυτό), η οποία πρόσφατα ανακοίνωσε τη συνεργασία της με τη Nintendo, αυτήν τη στιγμή ετοιμάζει ένα παιχνίδι ονόματι Aironaughts. Πρόκειται για μία παραλλαγή του Pilotwings, η οποία αρχικά είχε σχεδιαστεί για το Playstation. Το σενάριο εκτυλίσσεται σε έναν μελλοντικό κόσμο-φυλακή, όπου οι φύλακες διοργανώνουν κάτι σαν "Ολυμπιακούς Αγώνες φυλακισμένων". Οι νικητές κερδίζουν μείωση της ποινής τους, ενώ οι χαμένοι πεθαίνουν. Το παιχνίδι προβλέπεται αρκετά βίαιο και περιλαμβάνει αγώνες με ιπτάμενα οχήματα εξοπλισμένα με όπλα. Λεπτομέρειες φυσικά όταν έχουμε κάτι στα χέρια μας.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ;

Οπως θα έχετε σίγουρα καταλάβει, μεγάλο μέρος της ημέρας μας ξοδεύουμε στην εξερεύνηση του Internet, καθώς αποτελεί αναπόσπαστο εργαλείο της δουλειάς μας. Εκεί βρίσκουμε πάρα πολλά από τα νέα που διαβάζετε κάθε μήνα. Πρόσφατα, λοιπόν, στην καθιερωμένη πρωινή περιήγηση στα sites των εταιριών που σας παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος, φθάνοντας στο site της Sega Europe ρίξαμε μια ματιά στο πρόγραμμα κυκλοφοριών για το 1998 και μείναμε άναυδοι. Στη λίστα μπήκε το... Virtua Fighter 3! Προκειμένου να μάθουμε περισσότερα στοιχεία, επικοινωνήσαμε με τη Sega Europe. Τι μας είπε ο εκπρόσωπος; "Δεν ξέρω και πολλά να σου πω, αλλά για να περιλαμβάνεται εκεί, κάποιος λόγος θα υπάρχει." Τι να πούμε εμείς; Περιμένουμε και ψάχνουμε την αλήθεια.



Virtua Fighter 3







ΖΗΛΕΥΟΥΜΕ ΚΑΙ, ΜΑΛΙΣΤΑ, ΠΟΛΥ

Ολοι εμείς οι κάτοικοι της Γηραιάς Ηπείρου πρέπει να έχουμε μεγάλη υπομονή. Δεν εξηγείται διαφορετικά το γεγονός ότι δεν διαμαρτυρόμαστε και πολύ, μαθαίνοντας τα νέα που έρχονται από τη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου. Τι εννοούμε; Οι "φίλοι" μας οι Ιάπωνες δεν φθάνει που έχουν πρώτοι στα χέρια τους τα καλύτερα παιχνίδια, δεν φθάνει που έχουν μερικά από αυτά σε αποκλειστικότητα για τις γιορτές, θα υπερηφανεύονται και για το καλύτερο πακέτο Playstation που φτιάχτηκε ποτέ. Για να μη μακρηγορούμε, στη βασική συσκευασία του μηχανήματος η Sony Japan αποφάσισε να συμπεριλάβει το dual-shock αναλογικό χειριστήριο. Σαν να μην έφθανε αυτό, έριξε και την τιμή. Αν νομίζετε ότι σταματά εδώ, κάνετε λάθος. Εχει αλλάξει και την οθόνη επιλογών, δημιουργώντας ένα πολύχρωμο περιβάλλον. Απαιτούμε την ίδια μεταχείριση, γιατί δεν το έχουμε σε τίποτα να βάλουμε τα κλάματα.


SEGA SATURN
DUKE NUKEM
3D
μόν
18.900!
SEGA
• 29 επίπεδα
• 10 καταστροφικά όπλα
• 360 μοίρες ελεύθερο πεδίο κίνησης
• 9 ανελέητοι εχθροί
• 20 και πάνω power ups
ZEGETRON A.E.
ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ SEGA
ΞΑΝΘΗΣ 12, 144 51 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ ΤΗΛ.: 2824000 FAX: 2832378

Η SONY
ΣΤΗΝ ΕΚΘΕΣΗ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟΥ





Οσοι από εσάς πήγατε στην έκθεση αυτοκινήτου που διεξήχθη προ ημερών στο Φάληρο, σίγουρα θα βρεθήκατε μπροστά σε μια μεγάλη έκπληξη: Στο περίπτερο της Marlboro υπήρχαν οι αυθεντικές Ferrari που τρέχουν στο παγκόσμιο πρωτάθλημα F1. Εκεί βρίσκονταν επίσης και μηχανικοί της ομάδας, οι οποίοι έδειχναν στο κοινό πόσο δύσκολο είναι να αλλάξεις σε χρόνο ρεκόρ λάστιχο σε ένα τέτοιο αυτοκίνητο. Οσοι από τους θεατές πίστευαν ότι θα μπορούσαν να τα καταφέρουν, τους δινόταν η ευκαιρία να δοκιμάσουν και να κερδίσουν διάφορα δώρα. Θα μας πείτε, τώρα, "ωραία όλα αυτά, τι δουλειά έχουν όμως στην ύλη του περιοδικού μας;" Πολύ απλά στην έκθεση συμμετείχε και η Sony με το Playstation, τα stands της οποίας έπαιζαν -τι άλλο;- το F1 '97 φυσικά. Οποιος ήθελε μπορούσε να λάβει μέρος σε έναν μικρό διαγωνισμό και να κερδίσει, σχετικά εύκολα, αναμνηστικά δώρα. Κατά τη διάρκεια του στησίματος του περιπτέρου συνελήφθησαν και οι τεχνικοί της Ferrari να δοκιμάζουν τις ικανότητές τους. Απ' ότι είδαμε όμως, καλύτερα να συνεχίσουν αυτό που ξέρουν να κάνουν και να αφήσουν την οδήγηση για τον Schoumacher. Τέτοιες εκδηλώσεις μάς αρέσουν. Ανυπομονούμε για την επόμενη.







ΤΙ ΕΓΙΝΕ, ΒΡΕ ΠΑΙΔΙΑ;



Σύμφωνα με τις πηγές μας στην Ιαπωνία, η μόδα των μουσικών παιχνιδιών θα χτυπήσει σύντομα και το Saturn. Μία ανεξάρτητη εταιρία παραγωγής λέγεται ότι έχει στα σκαριά ένα παιχνίδι όπου ο παίκτης θα ελέγχει τη μικρή Vanilla (δεν είναι η κόρη του Vanilla Ice), η οποία θα πρέπει μέσα σε σχετικά περιορισμένο χρονικό διάστημα να δημιουργήσει το μουσικοχορευτικό πρόγραμμά της. Θα κινείται σε έξι διαφορετικούς κόσμους, ενώ δεν θα έχει περιορισμούς σε ό,τι αφορά το στιλ που θα ακολουθήσει. Θα έχει τη δυνατότητα να ανταγωνιστεί κι άλλους χορευτές και, παράλληλα, θα μπορεί να κάνει χορευτικά combo. Το παιχνίδι μάλλον θα ονομάζεται Jungle Rhythm και θα κυκλοφορήσει -πού αλλού;- στην Ιαπωνία. Μακριά από εμάς.

GRAND THEFT AUTO:
ΑΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΓΙΑ ΑΝΗΛΙΚΟΥΣ

Προκάλεσε πάταγο στο εξωτερικό. Δεν είναι, άλλωστε, μικρό πράγμα για μια εταιρία να κυκλοφορεί έναν εξομοιωτή εγκλήματος (διαβάστε το σχετικό review). Στην Αγγλία έχει απασχολήσει τις εφημερίδες, τα περιοδικά, την τηλεόραση, πρόσφατα δε και το βρετανικό κοινοβούλιο. Τι αποφασίστηκε; Να δοθεί στο παιχνίδι ο χαρακτηρισμός 18+. Αυτό σημαίνει ότι κρίθηκε ακατάλληλο για ανηλίκους. Σαν δεν ντρεπόμαστε... Ενοχλήθηκαν από το παιχνίδι και δεν τους πειράζουν όλες αυτές οι ταινίες που προβάλλονται σε ζώνες υψηλής θεαματικότητας και περιέχουν τόση βία που ακόμη και το Mortal Kombat ωχριά μπροστά τους. Καιρό είχαμε να δούμε τέτοια εκδήλωση υποκρισίας. Πώς αντιμετώπισε, όμως, η BMG το θέμα; Ο εκπρόσωπος της εταιρίας διαμαρτυρήθηκε για την άδικη απόφαση, όμως είναι σίγουρο ότι από μέσα του πανηγύριζε. Το μόνο που κατάφερε το βρετανικό κοινοβούλιο ήταν να διαφημίσει το παιχνίδι. Είναι βέβαιο ότι η απαγόρευση θα προσελκύσει όλο τον κόσμο στα ράφια των καταστημάτων.

ΤΟ QUAKE ΑΛΛΑΖΕΙ ΔΙΑΙΤΑ...

Πιο συγκεκριμένα, αφού ο γιατρός ήταν κατηγορηματικός, πρέπει να εμπλουτίσει το διαιτολόγιό του με μεταλλικά στοιχεία και ακόμη πιο συγκεκριμένα με... κατοστάρικα. Ετσι, αποφάσισε να κατέβει στο στίβο των arcade (τα γνωστά κατοσταρικοφάγα). Παρουσιάστηκε, λοιπόν, η arcade έκδοση του δημοφιλούς παιχνιδιού, η οποία περιέχει μερικά στοιχεία που είναι βέβαιο ότι θα κεντρίσουν το ενδιαφέρον των απανταχού παικτών.

Τρέχει στα 60fps, χρησιμοποιεί έναν Pentium 2 στα 266MHz και συνεργάζεται με την πανίσχυρη 3Dfx κάρτα Obsidian. Χρησιμοποιεί trackball, ενώ υπάρχουν και πλήκτρα για τρέξιμο, ψάξιμο και, φυσικά, για τη λειτουργία των θανατηφόρων όπλων που το έκαναν διάσημο. Η αρχική έκδοση είναι για έναν παίκτη και αφαιρεί έναν βαθμό ενέργειας κάθε δύο δευτερόλεπτα. Ομως, το μικρό κόστος του μηχανήματος, το οποίο ανέρχεται σε περίπου $6.000 (γύρω στις 1.700.000 δρχ.), επιτρέπει την απόκτηση του συστήματος ταυτόχρονης



συμμετοχής πολλών παικτών μέσω δικτύου. Ετσι, το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό του Quake, το Deathmatch, θα είναι διαθέσιμο. Μέχρι και τέσσερις παίκτες θα μπορούν να κυνηγούν ο ένας τον άλλον, σε ένα περιβάλλον που θα κάνει και την καλύτερη έκδοση για PCs να μοιάζει φτιαγμένη από παιδί του νηπιαγωγείου.

Για όσους θεωρούν τους εαυτούς τους "μάστορες" στο παιχνίδι, τα νέα δεν είναι και πολύ ευχάριστα. Τα δωράκια του παιχνιδιού έχουν αλλάξει θέση κι έτσι οι "μάστορες" θα τα βρουν "μπαστούνια". Το πιο σημαντικό νέο στοιχείο που παρουσιάζει το παιχνίδι είναι το sparkynet. Με αυτό θα μπορούν να συναγωνίζονται μεταξύ τους όχι μόνον οι παίκτες που βρίσκονται δίπλα-δίπλα αλλά και όσοι βρίσκονται σε διαφορετικές αίθουσες διαφορετικών πόλεων. Τα καλά νέα δεν σταματούν εδώ. Στη γραμμή παραγωγής, έτοιμα να ακολουθήσουν το Quake, είναι τα Shadow Warrior και Duke Nukem 3D. Τι άλλο να μπορούμε κάνουμε από το να περιμένουμε με ανυπομονησία;

FIFA ΣΤΟ SATURN

Για τους φίλους του Saturn, οι οποίοι ανυπομονούν για την κυκλοφορία του "FIFA: Road To World Cup '98", τα νέα είναι αρκετά ευχάριστα, καθώς η διάθεσή του στην αγορά δεν θα αργήσει και τόσο πολύ, συγκριτικά με τις προηγούμενες χρονιές. Αν οι πληροφορίες της Electronic Arts αποδειχθούν σωστές (και γιατί όχι δηλαδή), η έκδοση του τελευταίου μέρους της σειράς αναμένεται να κυκλοφορήσει από μέρα σε μέρα. Για να δούμε αν θα αντέξει την επίθεση το World Wide Soccer '98!



ΑΣ ΤΡΑΓΟΥΔΗΣΟΥΜΕ ΟΛΟΙ ΜΑΖΙ



Τα κορίτσια ετοιμάζονται να εισβάλουν και στις παιχνιδομηχανές και πιο συγκεκριμένα στο Playstation. Το παιχνίδι ονομάζεται Spice World και ο παίκτης αναλαμβάνει τη διοίκηση του συγκροτήματος, μέχρι να το οδηγήσει στην επιτυχία. Δεν πρόκειται σαφώς για παιχνίδι στρατηγικής. Μοιάζει περισσότερο με παιχνίδι "αρπαχτής". Περισσότερα στοιχεία, όμως, στο review που θα γίνει σύντομα, φθάνει να βρεθεί συντάκτης να το αναλάβει.

Δεν υπάρχει περίπτωση να ξεφύγουμε από αυτές. Είναι παντού. Ποιες; Μα, ποιες άλλες! Οι διάσημες, πολυδιαφημισμένες και πανέμορφες Spice Girls. Εντάξει, είναι οι καινούριες βασίλισσες της χορευτικής μουσικής. Μήπως όμως το παρατραβάμε;



ΚΑΝΕ ΚΑΤΙ, SEGA

Πρόσφατα κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία το Bulk Slash. Πρόκειται για μία κυκλοφορία την οποία περιμένουμε με ανυπομονησία και στην Ευρώπη. Δυστυχώς, όμως, ακόμη δεν υπάρχει καμία ανακοίνωση σχετικά με τη μεταφορά του. Οσοι από εσάς έχετε παίξει το Virtual On (σχεδόν όλοι δηλαδή), θα παρατηρήσετε αρκετές ομοιότητες μεταξύ των δύο παιχνιδιών, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι έχουμε να κάνουμε με κλοπή της ιδέας. Οι προγραμματιστές του παιχνιδιού δανείστηκαν την ιδέα του Virtual On και σύμφωνα με αυτήν έφτιαξαν ό,τι ευχόμασταν όλοι να δούμε. Τα ρομπότ υπάρχουν ακόμα, οπλισμένα με την τελευταία λέξη των οπλικών συστημάτων. Ωστόσο, δεν υπάρχουν αρένες - τα ρομπότ είναι ελεύθερα να περιπλανηθούν στις πόλεις και τα χωράφια, κυνηγώντας το ένα το άλλο και ανατινάζοντας ό,τι βρεθεί στο δρόμο τους. Οπως αντιλαμβάνεστε,





υπάρχει πλήρης ελευθερία κινήσεων. Αν διαθέτετε adaptor κ μπορείτε να παίζετε εισαγόμενα παιχνίδια, αναζητήστε το στα καταστήματα που φέρνουν τίτλους από το εξωτερικό.

ΕΤΟΙΜΟΙ ΓΙΑ ΧΟΡΟ





Φαίνεται ότι το Parappa the Raper χάραξε το δρόμο για μια εντελώς διαφορετική γενιά παιχνιδιών. Η Enix ανακοίνωσε τον καινούριο τίτλο της "Bust A Move" (καμία σχέση με τη γνωστή σειρά puzzle). Στο παιχνίδι αυτό λαμβάνετε μέρος σε διαγωνισμό χορού ελέγχοντας έναν χορευτή από τους δώδεκα διαθέσιμους, ο καθένας εκ των οποίων έχει τη δική του μουσική ιστορία και προτίμηση. Με άλλα λόγια, καλείστε να αντιμετωπίσετε άλλους χορευτές σε μία μονομαχία "ένας εναντίον ενός". Οι χορευτικές κινήσεις εκτελούνται με το συνήθη από τα "παιχνίδια ξύλου" τρόπο. Φήμες που θέλουν τους νικητές να αποκεφαλίζουν τους ηττημένους ελέγχονται ως ανακριβείς και δείγματα κακοήθειας. Το παιχνίδι αναμένεται να κάνει πάταγο και σίγουρα θα αποτελέσει μια πολύ καλή επιλογή για όσους βρήκαν το Parappa διασκεδαστικό και έξυπνο, αν και πολύ παιδικό για τα γούστα τους.

TOP TEN

PLAY CENTER CLUB

1.	GOLDENEYE	N64
2.	V-RALLY	PSX
3.	INTL. SOCCER PRO	PSX
4.	DRAGON FORCE	SAT
5.	FINAL FANTASY 7	PSX
6.	W.W. SOCCER '98	SAT
7.	MARIO KART 64	N64
8.	ABE'S ODYSSEY	PSX
9.	F1 '97	PSX
10.	LAST BRONX	SAT

PIXEL N.G.

1.	DIDDY KONG RACING	N64
2.	FINAL FANTASY 7	PSX
3.	TOMB RAIDER 2	PSX
4.	INTL. S. SOCCER PRO	N64
5.	DUKE NUKEM 3D	SAT
6.	TOP GEAR RALLY	PSX
7.	LAST BRONX	SAT
8.	GOLDENEYE	N64
9.	DRAGON FORCE	SAT
10.	TIME CRISIS	PSX

START GAME

1.	FINAL FANTASY 7	PSX
2.	TOMB RAIDER 2	PSX
3.	FIFA '98	PSX
4.	GOLDENEYE	N64
5.	LYLAT WARS	N64
6.	LAMBORGHINI 64 (US)	N64
7.	RED ALLERT	PSX
8.	QUAKE	SAT
9.	PANDEMONIUM 2	PSX
10.	W.W. SOCCER '98	SAT

MAD STORE

1.	CRASH BANDICOOT 2	PSX
2.	FIFA '98	PSX
3.	NBA '98	PSX
4.	TOMB RAIDER 2	PSX
5.	TIME CRISIS	PSX
6.	NUCLEAR STRIKE	PSX
7.	DIDDY KONG RACING	N64
8.	DUKE NUKEM 3D	64
9.	W.W. SOCCER '98	SAT
10.	DUKE NUKEM 3D	SAT

VIDEOPOLIS

1.	TOMB RAIDER 2	PSX
2.	V-RALLY	PSX
3.	CROC	PSX
4.	INTL. S. SOCCER PRO	N64
5.	FINAL FANTASY 7	PSX
6.	W.W. SOCCER '98	SAT
7.	HERCULES	PSX
8.	EXTREME G	N64
9.	JURASSIC PARK	PSX
10.	TOMB RAIDER 1	SAT

GAMES WORLD

1.	TOMB RAIDER 2	PSX
2.	FINAL FANTASY 7	PSX
3.	GOLDENEYE	N64
4.	DIDDY KONG RACING	N64
5.	DUKE NUKEM 3D	SAT
6.	TOP GEAR RALLY	N64
7.	F1 '97	PSX
8.	FIFA '98	PSX
9.	LYLAT WARS	N64
10.	INTL. S. SOCCER PRO	N64

ΕΝΑ VIPER ΣΤΟ PLAYSTATION

Πριν από λίγα χρόνια δεν κυκλοφορούσαν πολλά παιχνίδια ευρωπαϊκής προελεύσεως και μόνον η Amiga είχε να επιδείξει κάποιες κυκλοφορίες της DMA. Τον τελευταίο καιρό, όμως, οι ευρωπαϊκές εταιρίες παραγωγής video games παρουσίασαν πολύ καλά δείγματα δουλειάς. Θα σας αναφέρουμε μόνο ένα όνομα:





Rare. Τη σκυτάλη φαίνεται να παίρνουν οι Γερμανοί, οι οποίοι απουσίαζαν τελευταία από το προσκήνιο. Την άνοιξη περιμένουμε το Viper για το Playstation της γερμανικής εταιρίας X-Ample Architecture. Πρόκειται για μία μικρή εταιρία που δημιουργήθηκε από δύο προγραμματιστές και τρεις σχεδιαστές που αποχώρησαν από τη NEON και ήταν υπεύθυνοι για το Tunnel B1.
Το παιχνίδι αρχικά είχε σχεδιαστεί ως κινηματογραφική προσθήκη στο Tunnel B1, στην πορεία όμως οι προγραμματιστές ανακάλυψαν ότι ήταν πολύ μεγάλο και δεν προλάβαιναν την κυκλοφορία του Tunnel. Ετσι, αφέθηκε στην άκρη, ώσπου η Ocean αποφάσισε να επενδύσει σε αυτό και να το κυκλοφορήσει ως αυτόνομο παιχνίδι.
Ξεκίνησε, λοιπόν, να φτιάχνεται το Viper. Στην ουσία είναι ένα shoot'em up, στο οποίο ελέγχετε ένα ιπτάμενο όχημα που κινείται σε μια φουτουριστική πόλη όμοια αυτής του Blade Runner. Σύμφωνα με ένα rolling demo που έχουμε δει, έχει εξαιρετικά γραφικά και καταπληκτική κίνηση.
Η κυκλοφορία του αναμένεται, όπως προαναφέραμε, στα μέσα της άνοιξης. Περιμένουμε μία πρώτη έκδοση, προκειμένου να σας παρουσιάσουμε ένα πιο αναλυτικό preview. Προς το παρόν, απολαύστε τις φωτογραφίες. Θα κυκλοφορήσει αρχικά για Playstation, ενώ η έκδοσή του για τις άλλες παιχνιδομηχανές ούτε επιβεβαιώθηκε ούτε αποκλείστηκε.

Η CAPCOM ΑΠΗΓΑΓΕ ΤΟΝ MICKEY

Σύμφωνα με τα λεγόμενα του κ. Noritka Funamizu, εκπροσώπου της εταιρίας Capcom, σε μία συνέντευξη που δημοσιεύθηκε πρόσφατα σε ιαπωνική εφημερίδα (μέχρι και ιαπωνικά μαθαίνουμε για την καλύτερη ενημέρωσή σας), ο πρώτος τίτλος που θα φτιάξει η εταιρία του για το N64 θα περιέχει διάσημους χαρακτήρες του κόσμου του Disney σε ένα περιβάλλον που θα θυμίζει αυτό του Tetris.
Δύο είναι τα στοιχεία που μας κινούν το ενδιαφέρον. Πρώτον, το ότι η Disney έδωσε άδεια χρησιμοποίησης των χαρακτήρων της σε ανεξάρτητο παραγωγό, όσο διάσημος κι αν είναι αυτός, και, δεύτερον, το ότι το παιχνίδι (αν καταλάβαμε σωστά) θα είναι puzzle-strategy. Εχουμε καιρό, όμως, μπροστά μας για να παρακολουθήσουμε τι θα γίνει και να δούμε τον δεύτερο τίτλο που θα ετοιμάσει η Capcom. Ο λόγος για τη συνέχεια της επιτυχημένης σειράς Mega Man. Ο χρόνος είναι με το μέρος μας.

ΜΙΚΡΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ NINTENDO



Η διάσημη σειρά παιχνιδιών micro-machines, μετά την επιτυχημένη πορεία της τόσο στα 16 bit όσο και στα 32 bit, ετοιμάζεται για το άλμα της στα 64 bit. Εκπρόσωπος της Codemasters αποκάλυψε ότι, εφόσον η μεταφορά των διάσημων μικρομηχανών σε πολυγωνικό περιβάλλον στεφθηκε με επιτυχία, η μεταφορά τους στο N64 δεν θα αργήσει. Για να πούμε, βέβαια, την αλήθεια, θα αργήσει λιγάκι, αφού ο εκπρόσωπος της εταιρίας μάς επισήμανε ότι το παιχνίδι θα είναι στα χέρια μας περί τα τέλη του 1998.

ONE ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΟ



Τέρμα πια τα παράπονα από τους φανατικούς των shoot'em up. Μία σχετικά άγνωστη και μικρή εταιρία, η ASC (American Softworks Corporation), ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει στην αγορά του Playstation το ONE. Με το συγκεκριμένο παιχνίδι η ASC τολμά να επαναφέρει στο προσκήνιο το στιλ των παιχνιδιών στο πλαίσιο των οποίων ο παίκτης το μόνο που έχει να κάνει είναι να κινείται στο χώρο πυροβολώντας ό,τι και όποιον βγει στο δρόμο του. Χωρίς γρίφους, χωρίς ψάξιμο, χωρίς τίποτα. Απλή καθαρόαιμη δράση. Το παιχνίδι κυκλοφορεί στις αρχές του χρόνου. Ανυπομονούμε να το πιάσουμε στα χέρια μας!



NINTENDO
Only For
ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΣΟΥ
ΕΙΝΑΙ BOND...
JAMES BOND!
GOLDENEYE 007
ΜΕ RUMBLE PAK
Η ΑΙΣΘΗΣΗ ΣΟΥ
ΕΙΝΑΙ RUMBLE...
RUMBLE PAK!
ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ
NINTENDO 64
ΠΑΙΚΤΕΣ
1 2 3 4
RUMBLE PAK
Μόνο 19.900 δρχ.
A.E. Επίσημος αντιπρόσωπος NINTENDO - Αλεξανδρουπόλεως 8 Μεταμόρφωση - Τηλ.: 2850681

Η ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ ΤΩΝ VIDEO GAMES

Του Ηλία Κούκουτσα

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΧΡΟΝΙΑ ΤΑ VIDEO GAMES ΕΧΟΥΝ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙ ΡΑΓΔΑΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗ. ΣΧΕΔΟΝ ΚΑΘΕ ΣΠΙΤΙ ΕΧΕΙ ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΜΕΝΗ ΚΑΙ ΜΙΑ ΚΟΝΣΟΛΑ, ΠΑΛΙΑΣ 'Η ΝΕΑΣ ΓΕΝΙΑΣ. Η ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΑΥΤΗ ΜΟΡΦΗ ΤΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ ΑΠΟΚΤΑ ΣΥΝΕΧΩΣ ΝΕΟΥΣ ΟΠΑΔΟΥΣ ΚΑΙ ΤΕΙΝΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΑΝΑΠΟΣΠΑΣΤΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΤΗΣ ΖΩΗΣ ΜΑΣ. ΜΗΠΩΣ, ΟΜΩΣ, ΔΕΝ ΕΧΟΥΜΕ ΔΕΙ ΤΙΠΟΤΕ ΑΚΟΜΑ;









ΣΑΒΒΑΤΟ ΜΕΣΗΜΕΡΙ...

Το μεγάλο ρολόι στον τοίχο δείχνει 15:09. Σκυμμένος πάνω από τον υπολογιστή μου, προσπαθώ να τελειώσω το review του Grand Theft Auto, κάτι που δεν μπορώ να πω ότι είναι και πολύ εύκολη υπόθεση. Το συγκεκριμένο παιχνίδι θα ξεσηκώσει θύελλα αντιδράσεων, τουλάχιστον στο εξωτερικό, διότι στην Ελλάδα δεν μας απασχολούν και πολύ αυτά τα ζητήματα. Πρέπει να τελειώσω το review και να ξεκουραστώ λιγάκι, διότι το βράδυ αναμένεται μακρύ...

ΣΑΒΒΑΤΟ ΑΠΟΓΕΥΜΑ...

"Καλά, δεν θα σηκώσει κανένας αυτό το τηλέφωνο; Εγώ πρέπει να σηκωθώ δηλαδή; Να πάρει! Δεν μπορεί να κοιμηθεί κανείς σε αυτό το σπίτι;" Η γνώριμη φωνή από την άλλη άκρη της γραμμής δεν μου αφήνει και πολλά περιθώρια για αντιδράσεις. "Τέλειωσες με το GTA; Φέρ' το από εδώ, να το δω κι εγώ λίγο. Μόλις τελείωσα το review του Duke." Πρόκειται για το



"φίλο" μου τον Γιώργο που γράφει τα θέματα του Saturn. Τι να του πεις τώρα; Το μόνο που σκέφτεται είναι τα παιχνίδια, 28 χρόνων μαντράχαλος. Ασε που με ξύπνησε πάνω στο καλύτερο. Εβλεπα στον ύπνο μου τον τερματισμό του Dragon Force. Θα μου το πληρώσει, όμως.

ΣΑΒΒΑΤΟ ΒΡΑΔΥ...

Πηγαίνοντας προς το αυτοκίνητο, άρχισε να ψιχαλίζει. Αυτό μας έλειπε τώρα... Και φορώ το καινούριο μου καστόρινο μπουφάν που με κόπο αγόρασα από το εξωτερικό. Εχει, βλέπετε, κεντημένη στην πλάτη τη διάσημη Lara.
Το πρόγραμμα λέει για αρχή cinema. Κάπου παίζει σε επανάληψη το Mortal Kombat. Δεν λέει και πολλά, αλλά έχει πλάκα. Εξω από τον κινηματογράφο δεν έχει και πολύ κόσμο, καθώς είναι σχετικά παλιό το έργο. Πληρώνουμε και μπαίνουμε μέσα στην αίθουσα. Ευτυχώς, δεν είναι μόνο πιτσιρίκια. Στις σκηνές δράσης οι περισσότεροι επαναλαμβάνουν φωναχτά τις κινήσεις που βλέπουν στο παιχνίδι: "πίσω, μπροστά, χαμηλή κλωτσιά" κ.λπ. Δεν αντέχουμε άλλο και στο διάλειμμα φεύγουμε. Ολη αυτή την ώρα μία σκέψη κάνει βόλτες στο μυαλό μου. Είναι η ιδέα μου ή μήπως σκέφτομαι πολύ τα video games; Ερχεται όμως η φωνή του Γιώργου να με επαναφέρει στην πραγματικότητα. "Για πού είμαστε τώρα;" Πού αλλού; Στην Κυψέλη στο... Οχι, δεν θα κάνω διαφήμιση. Οι υπόλοιποι πρέπει να είναι ήδη εκεί.
Μπαίνουμε στο μαγαζί και το πρώτο άτομο που βλέπω είναι η Στέλλα. Οι υπόλοιποι είναι συγκεντρωμένοι στον επάνω όροφο. Η Στέλλα ακόμη μου κρατά μούτρα επειδή δεν της έδωσα να κάνει την παρουσίαση του Diddy Kong Racing. Τα υπόλοιπα παιδιά από το περιοδικό είναι εδώ. Η μουσική δεν είναι

Στην αγορά υπάρχουν κούκλες και πορσελάνινα αγαλματάκια πολλών ηρώων από διάφορα παιχνίδια.



και πολύ δυνατή. Ετσι, μπορούμε να μιλάμε για το αγαπημένο μας θέμα: τα video games και το περιοδικό. Στη συζήτηση συμμετέχουν και τα πιτσιρίκια από τα διπλανά τραπέζια. Ολοι είναι αρκετά ενημερωμένοι, μερικοί μάλιστα περισσότερο κι από εμάς. Εχω κρατήσει, πάντως, τα τηλέφωνά τους, καθώς το περιοδικό πάντα χρειάζεται συνεργάτες. Σε λίγο έρχεται στην παρέα μας και ο Λάκης, ο D.J. του μαγαζιού. Το παλικάρι είναι "άρρωστος gamer" και κυκλοφορεί μονίμως με μπλουζάκια από παιχνίδια. Πρέπει να έχει τη μεγαλύτερη συλλογή T-shirts με θέμα παιχνιδιών που έχω δει ποτέ μου. Εχει φθάσει στο σημείο να τα φτιάχνει μόνος του. Η ιδέα στο μυαλό μου έχει αρχίσει να παίρνει σάρκα και οστά. Τελικά, με τα video games ασχολείται πολύ περισσότερος κόσμος απ' όσο νόμιζα. Ηδη, στο μυαλό μου γραφόταν το άρθρο που διαβάζετε αυτή τη στιγμή, το οποίο όμως ήθελε αρκετή δουλειά.
Η νύχτα είχε πολύ δρόμο ακόμη να διανύσει.... Επόμενη στάση για φαγητό και συνεχίζουμε.

ΠΡΩΤΕΣ ΜΕΤΑΜΕΣΟΝΥΧΤΙΕΣ ΩΡΕΣ...

Ο ένας από τους δύο Νίκους και ο μικρότερος της παρέας μάς χαιρετά κάπου εδώ. Το ρολόι δείχνει 02:50. Σπίτι γρήγορα! Το "επαγγελματικό δείπνο" γι' αυτόν τελειώνει εδώ. Δεν έχει ολοκληρώσει, άλλωστε, το review του Extreme G.
Στην είσοδο του club τα πράγματα είναι αρκετά εύκολα. Κάτι το μπουφάν με τη Lara και κάτι το γεγονός ότι με τον πορτιέρη ήμαστε συμμαθητές, καταφέρνουμε να μπούμε κατευθείαν μέσα. Η μουσική δυνατή και οι κουβέντες τέρμα. Ακούγεται από τα πλατό ένας ρυθμός που μου είναι αρκετά γνωστός. Ενόσω προσπαθώ να τον αναγνωρίσω, τα video walls του μαγαζιού παίζουν την εισαγωγή του Wipeout 2097. Το τραγούδι, τελικά, αναγνωρίζεται. Είναι το Photek: The third sequence από το soundtrack του παιχνιδιού. Αναρωτιέμαι αν το αναγνωρίζει και κάποιος άλλος, παίρνοντας την απάντησή μου πολύ γρήγορα. Ενα μεγάλο ποσοστό του κόσμου φαίνεται να παίζει φανατικά και σύντομα μια παρέα μετατρέπει το μαγαζί σε γήπεδο, φωνάζοντας ρυθμικά το όνομα του παιχνιδιού.

ΚΥΡΙΑΚΗ ΠΡΩΙ...

Το ρολόι δείχνει 08:30. Πρέπει σιγά-σιγά να επιστρέψω σπίτι. Τα πόδια μου έχουν αρχίσει να μη με κρατάνε. Ευτυχώς που η Στέλλα δεν είχε πιει κι έτσι ανέλαβε να μας γυρίσει σπίτι. Πρέπει να κοιμηθώ λιγάκι, διότι σκοπεύω να επισκεφθώ τον Στέφανο στο νοσοκομείο, ο οποίος έκανε εγχείρηση. Εκτός από φίλος, είμαι και αρχισυντάκτης του. Συνεπώς, πρέπει να διαπιστώσω αν όντως δεν είναι σε θέση να κάνει review ή προσπαθεί να την



κοπανήσει. Επειτα από λίγη ώρα ύπνου, λίγα λουλούδια στο χέρι και στο δρόμο για το νοσοκομείο. Εκεί παθαίνω ένα μικρό σοκ: ο καλός μου φίλος στο κρεβάτι του πόνου να παίζει Sonic στο Game Gear του. Το αποκορύφωμα είναι η γιαγιά στο διπλανό κρεβάτι, η οποία του φωνάζει να σταματήσει να μαζεύει άλλα δαχτυλίδια, να τα δώσει στην κοπέλα του και να τη ζητήσει από τους δικούς της. Υστερα από αυτό ο Στέφανος παθαίνει έναν μικρό νευρικό κλονισμό και οι νοσοκόμες με βγάζουν με το ζόρι από το δωμάτιο, προκειμένου να του προσφέρουν τις πρώτες βοήθειες. Τη γλίτωσε σε αυτό το τεύχος, θα γράψει όμως πολλά στο επόμενο. Δεν θα ξεφύγει έτσι απλά.



ΚΥΡΙΑΚΗ ΑΠΟΓΕΥΜΑ...

Επειτα από έναν καλό ύπνο, βρίσκομαι και πάλι μπροστά στον υπολογιστή μου. Το θέμα που διαβάζετε έχει καταλάβει όλο το μυαλό μου. Τι συμβαίνει τελικά; Είναι τα video games αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής μας; Μήπως αυτό που ξεκίνησε πριν από μερικά χρόνια γίνεται τόσο μεγάλο, που σε λίγο καιρό θα αλλάξει εντελώς τη ζωή μας;
Θυμάμαι πριν από αρκετά χρόνια, όταν ακόμη πήγαινα στο Δημοτικό, ότι ένας φίλος είχε πάρει ως δώρο έναν Atari 1600. Η συγκεκριμένη κονσόλα πρέπει να ήταν ο σπόρος που οδήγησε στην άνθηση των ηλεκτρονικών







παιχνιδομηχανών. Με καταπληκτικά για την εποχή παιχνίδια (τένις, έναν κλώνο Pac-Man, κάποιο ράλι) έκανε σχεδόν όλο τον κόσμο να μένει έκθαμβος μπροστά στην τηλεόρασή του. Οι μεγάλοι μαγεμένοι προφήτευαν την ανατολή μιας νέας εποχής, οι μικροί (εμείς) δεν τους δίναμε ιδιαίτερη σημασία. Οταν ειδικά ο καιρός ήταν καλός, τίποτε δεν μπορούσε να συγκριθεί με έναν αγώνα ποδοσφαίρου στο δρόμο ή με μία βόλτα στην πλατεία για διάφορα ομαδικά παιχνίδια όπως κρυφτό, κυνηγητό κ.λπ.



Αλλες εποχές, θα μου πείτε. Δεν διαφωνώ, δεν πρέπει όμως να πέσουμε στο παραμύθι ότι οι παλιές εποχές ήταν και καλύτερες. Αλλο καλύτερη κι άλλο διαφορετική. Στη σημερινή εποχή έχουν αλλάξει τα πράγματα. Τα παιδιά δεν παίζουν πια στο δρόμο, όχι γιατί λείπουν οι αλάνες (έχουν απλώς μειωθεί) αλλά γιατί έχουν αλλάξει οι επιταγές των καιρών. Στην κοινωνία του 1998 τα πάντα σε σπρώχνουν μέσα στο σπίτι. Τέρμα πια οι βόλτες χωρίς σκοπό, τέρμα τα ομαδικά παιχνίδια. Εχουμε μπει σε μια διαδικασία εξειδίκευσης όλων των δραστηριοτήτων μας. Τα παιδιά δεν συμμετέχουν πια σε ομαδικά παιχνίδια μόνο και μόνο για τη χαρά του παιχνιδιού. Σχεδόν όλα έχουν γραφτεί σε συλλόγους και έχουν μετατρέψει το παιχνίδι σε επαγγελματική απασχόληση. Ετσι, μένουν στο σπίτι. Τι να κάνουν, όμως, κλεισμένα μέσα; Να δουν τηλεόραση; Με τα χάλια που έχει δεν μπορείς να παρακολουθήσεις το πρόγραμμά της για περισσότερο από δύο ώρες. Βέβαια, μετά τα μεσάνυχτα το τηλεοπτικό πρόγραμμα βελτιώνεται, όμως ποιο παιδί παραμένει ξύπνιο μέχρι εκείνη την ώρα; Τι κάνει λοιπόν; Τι κάνουν οι γονείς του; Απλό: η αγορά ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού λύνει πολλά προβλήματα. Το παιδί μένει μέσα στο σπίτι, δεν γυρνά στους δρόμους όπου έχει να αντιμετωπίσει πολλούς κινδύνους και ταυτόχρονα δεν ενοχλεί τους γονείς. Διασκεδάζει με τους ηλεκτρονικούς ήρωες, ζει σε ηλεκτρονικούς κόσμους και έρχεται αντιμέτωπος με ηλεκτρονικούς εχθρούς. Ολα αυτά δεν είναι απαραίτητως άσχημα. Με τους σημερινούς κινδύνους είναι προτιμότερο το παιδί να μένει στην ασφάλεια του σπιτιού του. Οσο για την παρέα, δεν είναι δύσκολο να μαζευτεί σε ένα σπίτι και να παίζει. Στο κάτω-κάτω, είναι καλύτερα να παίζεις στην τηλεόραση, παρά να παρακολουθείς τα reality shows.

Δεν είναι, λοιπόν, να απορεί κανείς για την αλλαγή συμπεριφοράς των νέων. Ελλείψει πραγματικών ηρώων, είναι πολύ εύκολο για την τρυφερή ηλικία να ταυτιστεί με τους ηλεκτρονικούς ήρωες. Ετσι, τα video games γίνονται σιγά-σιγά αναπόσπαστο κομμάτι κάθε σπιτιού. Προσωπική μου εκτίμηση είναι ότι κατά το 1998 οι χρήστες θα διπλασιαστούν. Το παραδοσιακό παιχνίδι χάνει το μερίδιό του στην αγορά. Απευθύνεται κάθε χρονιά σε όλο και μικρότερες ηλικίες. Ο λόγος; Τα παιδιά ηλικίας 10 ετών και άνω μαγεύονται από τον κόσμο της



ηλεκτρονικής διασκέδασης. Τι γίνεται, όμως, με τις μεγαλύτερες ηλικίες; Προτού ασχοληθώ ενεργά με το χώρο των περιοδικών, δούλευα ως υπεύθυνος στο τμήμα των video games κάποιου καταστήματος. Αυτό που μου είχε προξενήσει απορία ήταν το γεγονός ότι οι περισσότεροι πελάτες ανήκαν σε μια ομάδα ηλικίας που δεν συνήθιζα να σχετίζω με το συγκεκριμένο χώρο. Τα πράγματα κι εδώ δεν είναι πολύ διαφορετικά. Η ηλεκτρονική διασκέδαση έχει "πάρει τα πάνω της" τα τελευταία χρόνια για δύο λόγους. Ο πρώτος είναι η διαφήμιση και το marketing. Τα video games δεν διαφημίζονται μόνο μέσα από την τηλεόραση και το ραδιόφωνο αλλά και από τα περιοδικά ποικίλης ύλης και τα λεγόμενα lifestyle. Με λίγα λόγια, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν γίνει μόδα, μια μόδα όμως που μόνο περιστασιακή



Υπάρχουν ακόμα και τετράδια με χαρακτήρες από video games.

δεν μπορεί να χαρακτηριστεί. Από τη στιγμή που θα ασχοληθείς με αυτά, δεν μπορείς εύκολα να πεις ότι βαρέθηκες. Πάντα θα υπάρχει κάποιο στοιχείο, που θα σε κάνει να ξεχνάς όλα τα άλλα. Αυτό είναι κάτι που έχω παρατηρήσει και στον εαυτό μου. Ασχολούμαι με ηλεκτρονικά παιχνίδια εδώ και δώδεκα χρόνια. Στην αρχή η σχέση μου ήταν ερασιτεχνική, όπως θα συνέβη και με τους περισσότερους από εσάς. Σιγά-σιγά έτυχε το χόμπι μου να γίνει η δουλειά μου. Χαλάλι οι φωνές της μαμάς μου, κάθε φορά που εξαφανιζόμουν από το σπίτι για να πάω να παίξω σε αίθουσα ηλεκτρονικών. Πού θέλω να καταλήξω; Στα τόσα χρόνια ενασχόλησης πρέπει να έχω παίξει όλα τα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει για όλες τις κονσόλες, πέραν της θητείας μου στην Amiga (η οποία δεν ήταν και τόσο μεγάλη). Συνεχίζω να παίζω με τον ίδιο ρυθμό, με τη διαφορά ότι τώρα πια έχω την πολυτέλεια να διαλέγω τα παιχνίδια που θα πάρω στο σπίτι. Πρέπει να είναι καλά ή αρκετά πρωτότυπα, ώστε να ασχοληθώ μαζί τους για διάστημα μεγαλύτερο της μίας ώρας. Υπάρχει, λοιπόν, κάποιος κορεσμός, δεν έχει χαθεί όμως η μαγεία. Ετσι, πιστεύω πως ακόμη και οι όψιμοι χρήστες, αυτοί που ακολούθησαν τα video games λόγω μόδας, θα συνεχίσουν να αγοράζουν παιχνίδια.

Ο δεύτερος λόγος στον οποίο οφείλεται η άνοδος της ηλεκτρονικής διασκέδασης είναι ότι δεν απαιτούνται ειδικές γνώσεις για να ασχοληθείς με τα video games. Δεν παρουσιάζουν την πολυπλοκότητα των παιχνιδιών για PCs. Δεν χρειάζονται εγκατάσταση και αναβαθμίσεις, ούτε έχουν ιδιαίτερες τεχνικές απαιτήσεις. Αγοράζεις την κονσόλα σου και το παιχνίδι που θέλεις, το τοποθετείς στην ειδική θέση, ενεργοποιείς το μηχάνημα και παίζεις.

Δεν έχω τίποτα εναντίον των PCs. Αλλωστε, σε PC γράφω αυτό το κείμενο, σε PC βλέπω τις πρώτες εικόνες των παιχνιδιών που θα κυκλοφορήσουν και,



Αυτό που φαίνεται στη φωτογραφία δεν είναι τίποτε άλλο από ένα tattoo με τον διάσημο Sonic.

για να μην ξεχνώ τις ρίζες μου, αυτό που σπούδασα ήταν προγραμματιστής ηλεκτρονικών υπολογιστών (άσχετα αν έχω ξεχάσει σχεδόν τα πάντα). Αυτό που οδηγεί πολύ κόσμο της ηλικίας μου (περίπου 28 ετών) στην αγορά όλο και περισσότερων κονσολών είναι η ευκολία χειρισμού. Κακά τα ψέματα, αν δεν έχεις μάθει από μικρός πώς δουλεύει κάτι, θέλει πολύ μεγάλη προσπάθεια να εκπαιδευθείς στη χρήση του αργότερα, εκτός του ότι δεν έχεις και την απαραίτητη υπομονή. Ετσι, είναι προτιμότερο να καταβάλεις ένα σχετικά μικρό χρηματικό ποσό για την αγορά μιας κονσόλας, παρά να δώσεις δεκαπλάσια χρήματα για την απόκτηση ενός PC, το οποίο θα χρειάζεται αναβάθμιση κάθε έξι μήνες. Για να μην παρεξηγήσετε τα γραφόμενά μου, διευκρινίζω ότι οι υπολογιστές είναι καταπληκτικά μηχανήματα. Ομως, αν ασχολείσαι όλη τη μέρα με παιχνίδια, καλύτερα να αγοράσεις μια κονσόλα. Το αποτέλεσμα όλων αυτών είναι να παρατηρείται μια έξαρση στην αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών τα τελευταία δύο χρόνια, η οποία είναι ακόμη στην αρχή της. Τα κεφάλαια που παίζονται είναι τεράστια και η αγορά σχετικά παρθένα. Ο θεμελιώδης κανόνας του marketing είναι ο εξής: "Δημιούργησε μια ανάγκη και ικανοποίησέ την". Ετσι, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια κατάφεραν να καλύψουν μια θεμελιώδη ανάγκη των ανθρώπων: τη διασκέδαση.

Αφού μένουμε μέσα στο σπίτι, λοιπόν, ας το διασκεδάσουμε. Ας ταξιδέψουμε σε μέρη που ποτέ δεν υπήρξαν. Ας μιλήσουμε με χαρακτήρες που ποτέ δεν έζησαν. Ας υποδυθούμε ρόλους που ποτέ δεν θα ζούσαμε. Ας φτιάξουμε τους δικούς μας ήρωες, αφού οι αληθινοί δεν ανακαλύφθηκαν ακόμη από τα δελτία ειδήσεων. Τουλάχιστον, οι ήρωες των παιχνιδιών είναι αψεγάδιαστοι. Τι κι αν είναι όλοι φτιαγμένοι από δυνατούς μύες, έχουν μικρή διάρκεια ζωής και βίαια χαρακτηριστικά; Ετσι δεν είναι και η εποχή μας; Βρισκόμαστε στον αιώνα της εικόνας. Ας της δώσουμε, λοιπόν, τη μορφή που θέλουμε. Ας την κατευθύνουμε ανάλογα με τις διαθέσεις μας. Τα παιχνίδια έχουν τη δύναμη να μας ταξιδεύουν. Γιατί να μην ακούμε και μακριά από το σπίτι μας τη χαρακτηριστική μουσική τους; Γιατί να μη φορέσουμε στο δρόμο το μπλουζάκι του αγαπημένου μας παιχνιδιού; Σίγουρα θα βρεθεί κάποιος που θα μας πιάσει κουβέντα. Θα γνωρίσουμε νέους ανθρώπους που συμμερίζονται τα δικά μας ενδιαφέροντα, χωρίς τον κίνδυνο που θα είχε μία άλλη τυχαία συνάντηση. Ας γεμίσουμε τις κινηματογραφικές αίθουσες που προβάλλουν μεταφορές των αγαπημένων μας παιχνιδιών. Τι κι αν δεν τα καταφέρνουν; Δεν καταλαβαίνουν ότι αυτό που κάνει τα παιχνίδια διάσημα είναι το γεγονός ότι οι ήρωές τους πραγματοποιούν αυτό που θέλουμε εμείς και όχι ό,τι θέλουν αυτοί. Οι προσπάθειες, όμως, πρέπει να επιβραβεύονται. Σε τελική ανάλυση, καλύτερα ένα παιδί που παίζει στο σπίτι του με κάποιο παιχνίδι, παρά ένα παιδί μόνο του στο δρόμο, ανάμεσα σε τόσους κινδύνους και με κυρίαρχο όλων τα ναρκωτικά. Από την άλλη, όμως, μια ηλιόλουστη μέρα, χίλιες φορές προτιμότερη η παρέα παιδιών που παίζει στο δρόμο από τη σκόρπια μπροστά σε μία οθόνη παρέα.

Μην ξεχνάτε: Τα video games είναι μορφή διασκέδασης, δεν είναι η πραγματική ζωή.







NINTENDO 64
Only For
Το Μόνο 64μπιτο Ράλι σε γη, θάλασσα, ουρανό.
DIDDY KONG RACING
Φανταστικές μάχες με απίστευτα τέρατα και ταχύτητες που κόβουν την ανάσα...
Επικίνδυνες εξερευνήσεις σε κόσμους παράξενους και μαγικούς...
NINTENDO 64
ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ
NINTENDO 64
ΠΑΙΚΤΕΣ
1
2
3
4
RUMBLE PAK
Μόνο 19.900 δρχ.
NORTEC Α.Ε. Επίσημος αντιπρόσωπος NINTENDO - Αλεξανδρουπόλεως 8 Μεταμόρφωση - Τηλ.: 2850681



NINTENDO
Only For
BOMBERMAN
ΠΑΡΕ ΤΑ 64
ΠΙΟ ΕΚΡΗΚΤΙΚΑ
BITS ΣΤΑ
ΧΕΡΙΑ ΣΟΥ!
ΑΚΡΩΣ ΠΥΡΟΜΑΝΙΑΚΟ
NITROGLYCERIN NEWS
ΒΟΜΒΑΝΤΑΣΤΙΚΟ
GAME BOMB
ΜΗ ΜΟΥ ΜΙΛΑΤΕ...
ΠΑΙΖΩ BOMBERMAN 64!
T.N.T. MASTER
NINTENDO64
Αλλαξε
διάσταση τώρα!
ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ
NINTENDO 64
ΠΑΙΚΤΕΣ
1
2
3
4
Μόνο 15.900 δρχ.
NOKTEL A.E. Επίσημος αντιπρόσωπος NINTENDO - Αλεξανδρουπόλεως 8 Μεταμόρφωση - Τηλ. 2850681

Του Billy the kid

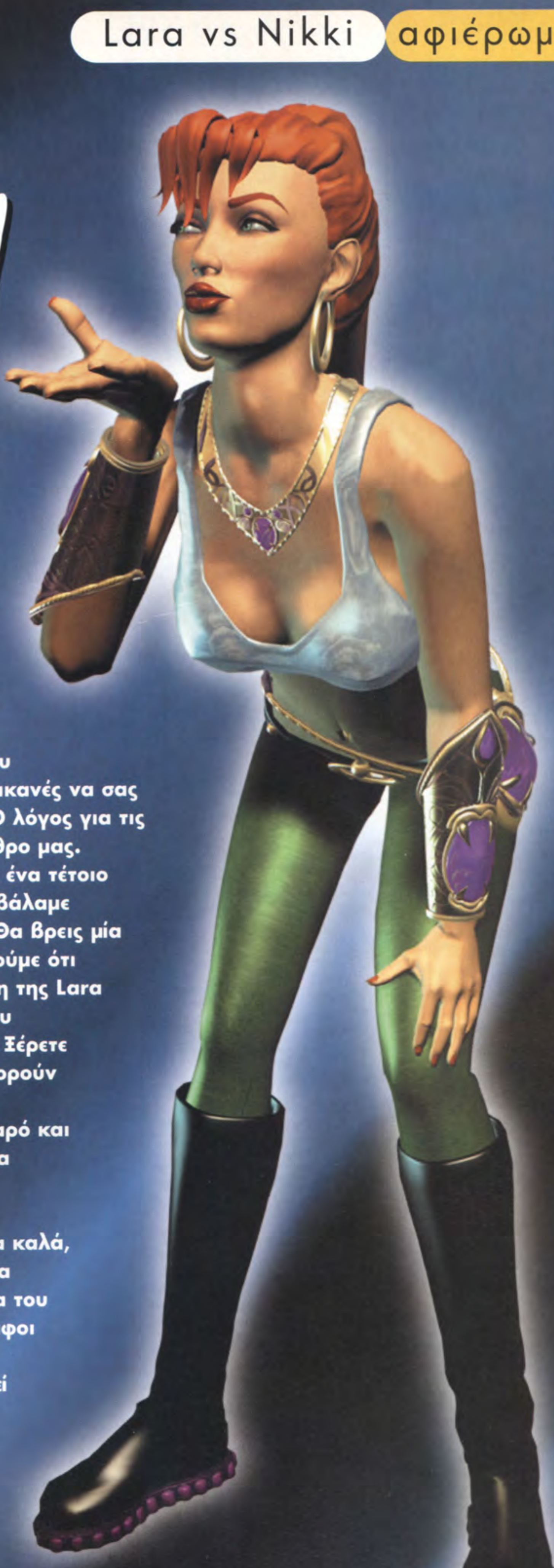
LARA VS

Οι δύο γυναικάρες που έχουν εισβάλει στη ζωή μας και έχουν κλέψει τον ύπνο μας.



Μία υπόθεση αυστηρά αντρική!

NIKKI



Υπάρχουν στιγμές στη ζωή ενός άνδρα που καλείται να πάρει αποφάσεις για θεμελιώδη ζητήματα που αφορούν στη ζωή του, όπως όταν πρέπει να επιλέξει ανάμεσα στο καλό και το κακό, το ηθικό και το ανήθικο, το χρήμα και τη δόξα κ.ο.κ. Ανάλογα με το χαρακτήρα του καθενός η τελική απόφαση είναι εύκολη ή δύσκολη. Φανταστείτε τώρα τι γίνεται όταν οι επιλογές που έχετε είναι εξίσου γοητευτικές, ακαταμάχητες, ελκυστικές, ικανές να σας ξεσηκώσουν και να ανεβάσουν τη λίμπιντό σας στα ύψη! Ο λόγος για τις δύο κυρίες, στις οποίες είναι εξαιρετικά αφιερωμένο το άρθρο μας. Λοιπόν, αγαπητοί μου Pixel-άδες, εάν βρεθείτε μπροστά σε ένα τέτοιο κρίσιμο δίλημμα, ποια θα είναι η εκλογή σας; Μήπως σας βάλαμε δύσκολα; Ξέρω ότι μερικοί έξυπνοι θα πείτε: "Σιγά τα ωά! Θα βρεις μία τρίτη εξίσου κουκλάρα και θα ησυχάσεις". Σας πληροφορούμε ότι πλανάσθε πλάνην οικτρά! Δηλαδή, τι νομίζετε, η περίπτωση της Lara και της Nikki ομοιάζει με αυτήν του Παναθηναϊκού και του Ολυμπιακού, που τελικά επιλέγεις την ΑΕΚ και καθάρισες; Ξέρετε να κυκλοφορούν πολλές τέτοιες αιθέριες υπάρξεις που μπορούν να γίνουν "παιχνίδι στα χέρια σας";

Το ζήτημα λοιπόν που μας απασχολεί είναι εξαιρετικά σοβαρό και χρήζει πολυσέλιδης ανάλυσης. Τώρα, σε όλους εσάς που θα θεωρήσετε τρέλα τη σύγκριση των δύο ηρωίδων αντί των παιχνιδιών από όπου προέρχονται (Tomb Raider 2 και Pandemonium) απαντάμε ότι τρελοί είστε και φαίνεστε! Μα καλά, δεν έχετε βαρεθεί τα τόσα reviews που έχουν γραφεί για τα συγκεκριμένα παιχνίδια; Εμείς θα αναφερθούμε στην ουσία του ζητήματος, αυτήν που οι υπόλοιποι συνάδελφοι αρθρογράφοι απλώς θίγουν: ΤΙΣ ΙΔΙΕΣ ΤΙΣ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΡΙΕΣ!!!

Α, και μια τελευταία παρατήρηση: Το άρθρο που ακολουθεί είναι εντελώς ακατάλληλο για φεμινιστές. Αυτό για να μη λέτε ότι δεν σας προειδοποιήσαμε. Πάμε, λοιπόν!



LARA CROFT
La Femme Fatale

Η γνωριμία μας με την κ. Lara Croft έλαβε χώρα πριν από περίπου έναν χρόνο. Ηταν μία γνωριμία θυελλώδης και εκρηκτική, όπως άλλωστε και η ίδια. Στο πέρασμά της δεν έμεινε τίποτα όρθιο. Το αινιγματικό και πολλές φορές σαρκαστικό χαμόγελό της μας σαγήνευσε. Η ακατανίκητη έλξη που νιώσαμε μας παρέσυρε σε μια απίστευτη περιπέτεια. Μας ξεσήκωσε από την αναπαυτική πολυθρόνα μας και μας οδήγησε σε μια επικίνδυνη, συνάμα όμως γοητευτική, περιπλάνηση σε όλο τον κόσμο. Για χάρη της εξερευνήσαμε τα ερείπια της αρχαίας Ελλάδας, της Ρώμης και της Αιγύπτου, βουτήξαμε σε υγρούς τάφους και αντιμετωπίσαμε ανήμερα θηρία.

Εάν βέβαια σας πούμε ότι όλα αυτά τα τραβήξαμε για το γλυκό της χαμόγελο, θα αρχίσετε να χαμογελάτε περιπαιχτικά. Δηλαδή, πονηρούληδες, θα σκεφτήκατε, θέλετε να πείτε ότι δεν σας συγκίνησαν το αστραφτερό χαμόγελό της και τα μεγάλα καφετιά μάτια της; Τιιι; Σας προκάλεσε το λάγνο κορμί της, όπως αυτό διαγραφόταν μέσα από το καυτό εφαρμοστό σορτς της;

Υπενθύμιση μάλλον άχρηστη. Οι δημιουργοί του Tomb Raider έβαλαν τη βασική κάμερα του παιχνιδιού να ακολουθεί τη Lara από πίσω, οπότε εύκολα αντιλαμβάνεστε ποια οπτική πανδαισία προκαλούσε το περπάτημά της. Καλά, καλά, αφού λοιπόν δεν αισχύνεστε και επειδή μεταξύ κατεργαραίων πρέπει να υπάρχει ειλικρίνεια, θα σας διηγηθούμε μια μικρή ιστορία.

Οταν ο σχεδιαστής του παιχνιδιού δημιουργούσε τη Lara στην οθόνη του υπολογιστή του, φθάνοντας στο στήθος της έκανε ένα μοιραίο λάθος. Το κλικ στο πλήκτρο του ποντικιού του, αντί να γίνει στην επιλογή με τη νορμάλ μεγέθυνση, επέλεξε τη μεγέθυνση με συντελεστή 150%! Αποτέλεσμα ήταν όλοι αυτοί οι κακεντρεχείς και κομπλεξικοί να ισχυρίζονται ότι η Lara έχει ένα στήθος υπερφυσικό και ψεύτικο.

Τρίχες! Είναι όλοι τους ζηλιάρηδες. Εμάς μας αρέσει όπως ακριβώς είναι. Οταν την έπλασε ο Θεός πρέπει να είχε έμπνευση!

Επειδή, τελικά, θα μας θεωρήσετε υπερβολικούς και ενδεχομένως σεξομανείς, αφού τόση ώρα ασχολούμαστε με τις καμπύλες της κυρίας, θα σας πούμε ότι η ηρωίδα μας είναι πλέον σταρ.

Αφού ολοκληρώσαμε μαζί της (στο Tomb Raider I, εννοούσαμε εξυπνάκηδες), οι U2 την κάλεσαν ως guest star στις συναυλίες τους, έγινε εξώφυλλο στο "Face", τα κατορθώματά της, δε, θα γίνουν ταινία στο Χόλιγουντ. Η φήμη της είναι τόσο μεγάλη ώστε θα την υποδυθεί μάλλον η Ντέμι Μουρ.

Η Lara όμως είναι άπιαστη, είναι άνεμος που σαρώνει τα πάντα. Δεν ανέχεται τις συμβατικότητες για μεγάλο διάστημα. Το σύνδρομο του Ιντιάνα Τζόουνς χτύπησε πάλι. Οπλισε ξανά τα πιστόλια της, φόρεσε τη σέξι στολή εκστρατείας της και ετοιμάζεται, ύστερα από έναν ολόκληρο χρόνο, να μας προσκαλέσει ξανά στην περιπέτεια. Ως γνήσια κοσμοπολίτισσα σταρ, θα μας ξεναγήσει στη μακρινή Κίνα, αλλά και στα κανάλια της Βενετίας.

Καθότι δε θηλυκό με έντονη προσωπικότητα και μυαλό (για να μη λέτε ότι διακατέχομαι από φαλλοκρατικά ένστικτα), γνωρίζει ότι το ξαναζεσταμένο φαΐ δεν πουλάει. Φρόντισε, λοιπόν, να εφοδιαστεί με μια σειρά από συνολάκια ικανά να μας ξετρελάνουν, από ένα μακρύ αποκαλυπτικό φόρεμα, έως μια εφαρμοστή στολή κατάδυσης και, ακόμα περισσότερο, ένα μπικίνι σκέτη κόλαση!

Η Lara είναι ο τύπος της γυναίκας που θα κάνει τις μαμάδες όλου του κόσμου να σας πάρουν τα αυτιά φωνάζοντάς σας: "Μακριά, είναι ικανή να σε καταστρέψει!" Συγγνώμη, μαμά, δεν σε άκουσα και παρασύρθηκα. Η σχέση μου με τη Lara ήταν μοιραία!

Η Nikki είναι η περίπτωση εκείνη που θα σε κάνει να αναφωνήσεις "μα καλά, κοριτσάκι μου, εγώ μέχρι προχτές σε έπαιζα στα γόνατά μου, πώς μεγάλωσες έτσι;" Μέσα σου, δε, θα μονολογείς "τι κόμματος, πώς θα γίνει να βγω ραντεβού μαζί της" και διάφορα τέτοια ποταπά.
Με τη Nikki γνωριστήκαμε επίσης πέρυσι στο Pandemonium 1. Η καταγωγή της είναι ταπεινή. Προέρχεται από μια φτωχή οικογένεια ακροβατών (όχι σαν κάτι άλλες μεγαλοαστικές γκόμενες τύπου Lara, που για να σκοτώσουν την ώρα τους οργανώνουν μακρινά ταξίδια παρασύροντας τον άμοιρο κοσμάκη στο δρόμο τον κακό). Η Nikki δεν είχε ποτέ στη διάθεσή της ακριβά μοντελάκια, άλλωστε για ποιο λόγο; Ηταν ένα μικρό, ντροπαλό κοριτσάκι και δεν είχε κανένα ιδιαίτερο σωματικό προσόν να επιδείξει. Είχε όμως ένα σαράκι που την κατέτρωγε: να μεγαλώσει και να γίνει διάσημη, να ξεφύγει από τη μιζέρια. Και για να το πετύχει αυτό, πέρασε από σαράντα κύματα. Γνώρισε έναν περίεργο τύπο τον Fargus, που την παρέσυρε σε κάτι μυστήρια μέρη με μάγους, ξωτικά και άλλα τέτοια. Αλλωστε τα αγαθά κόποις κτώνται, λένε...
Ενώ η ανάμνηση του Pandemonium γινόταν όλο και πιο μακρινή, εντελώς αναπάντεχα πέσαμε πάνω της. Γκντουπ..., Θεέ μου, τι σύγκρουση ήταν αυτή! Καταρχήν, δεν την αναγνωρίσαμε. Μπροστά μας είχαμε μια θεογκόμενα! Συγχωρήστε μας την έκφραση, αλλά μόνο αυτή η λέξη μπορεί να αποδώσει το πρώτο συναίσθημα. Μια πανύψηλη κοκκινομάλλα, με υπέροχα αμυγδαλωτά, γαλάζια, μάτια και ένα κορμί μμμμμ!!! Και ξαφνικά, ενώ σκεφτόμασταν πώς θα πλησιάσουμε αυτήν τη γυναικάρα, στράφηκε προς το μέρος μας και με περισσή τσαχπινιά μάς είπε: "Εΐ, εσείς εκεί κάτω, με ξεχάσατε;" Ποιοι εμείς; Ωχ, ναι, σε μας απευθύνεται. Και εκεί που αναρωτιόμαστε αν χάσαμε το μυαλό μας οριστικά από τα πολλά video games, αυτή απευθύνεται πάλι σε μας: "Μα καλά, τόσο καιρό παίζατε μαζί μου, με ξεχάσατε κιόλας;"
Εδώ είναι που πέφτεις ξερός! "Η Nikki είμαι" συνεχίζει. Αδυνατώντας να σκεφθούμε τι συμβαίνει, μας ξεφεύγει ένα ψέλλισμα: "Μα καλά, εσύ ήσουνα μικρό κοριτσάκι".
"Μικρό είναι το μάτι σας. Απλώς μεγάλωσα!"
Εγώ, πάντως, σας πάω ένα στοίχημα. Φαίνεται ότι εκεί που βουτούσε στα καζάνια με τα μαγικά φίλτρα, βρήκε κάποια μάγισσα και έκανε μια συμφωνία μαζί της. Ενδεχομένως να πούλησε την ψυχή της στον ίδιο τον διάβολο ή ακόμα και το ίδιο το κορμί της. Το αντάλλαγμα, πάντως, ήταν να μεγαλώσει εντυπωσιακά γρήγορα. Θα σκέφθηκε,

NIKKI
Απο πιτσιρικα φαινοτανε μπαμπεσα!

δικαιολογημένα άλλωστε, "μα καλά, τι άλλο θα πρέπει να κάνω για να τους συγκινήσω πια; Τα έχω βάλει με μάγους, ξωτικά, έχω βουτήξει σε επικίνδυνα νερά, έχω μεταμορφωθεί σε βατράχι, μέχρι κωλοτούμπες κάνω για χάρη τους! Και αυτοί τίποτα, παραμένουν ασυγκίνητοι. Ολο τη Lara την ψηλομύτα έχουν στο μυαλό τους. Θα τους δείξω εγώ τι σημαίνει πραγματική γυναίκα".
Η Nikki βέβαια, ως άτομο που έχει φάει τη ζωή με το κουτάλι, δεν έκανε το λάθος να μεταμορφωθεί σε ένα κακέκτυπο της Lara. Καμία σχέση. Φαίνεται ότι τα πρότυπά της είναι διαφορετικά. Εχει ένα στιλάκι που φέρνει στην Tina Turner, επί το νεανικότερον φυσικά. Τα ρούχα και τα χρώματά της θυμίζουν μάλλον Γκοτιέ.

Εχει μια ιδιαίτερη αγάπη στα χρυσαφικά και στα πετράδια (χμ! ακριβές συνήθειες) και φυσικά έχει τον αέρα ενός ακριβοπληρωμένου μοντέλου. Σε ένα μόνο σημείο αποφάσισε να μοιάσει στη διάσημη αντίζηλό της και ενδεχομένως να την ξεπεράσει: στο στήθος της!
Για να δούμε λοιπόν τώρα, κύριοι... Η πρόταση της Nikki για τον χειμώνα ακούει στο όνομα Pandemonium 2. Τι σημασία έχει αν, αντί για περιπλανήσεις σε αρχαίους ναούς και στην κοσμοπολίτικη Βενετία, εξερευνήσετε σκοτεινά μεσαιωνικά κάστρα και εναντιωθείτε σε διαβολικούς μάγους; Σημασία έχει η καλή παρέα. Πόσες φορές, άλλωστε, δεν είπατε προκειμένου να ρίξετε μια κοπέλα το περίφημο "μαζί σου ως την κόλαση"; Προσοχή, όμως, η Nikki δεν είναι πια το μικρό, απονήρευτο κοριτσάκι. Είναι μια κυρία με απαιτήσεις. Μη φθάσετε, τελικά, στο σημείο να μονολογείτε: "μου 'φαγε όλα τα δαχτυλίδια, με 'χει και κοιμάμαι τώρα στα σανίδια!"




Nintendo
Nintendo Game Boy
GameBoy
Donkey Kong Classic - 6,900
Schtrumfs 2 - 9,900
Lion King - 9,900
Donkey Kong Land - 7,900
Lucky Luke - 10,900
FIFA 97 - 9,900
Super Nintendo
Donkey Kong Country III - 19,9
Wild Guns - 9,9
Super Street Fighter II - 13,90
Prince of Persia - 9,900
Asterix - 15,90
Mega Drive
Disney Collection - 9,900
NBA Live 97 - 14,500
FIFA 97 - 14,500
Pinochio - 12,700
Super Star Soccer DELUXE - 14,900
Lost World - 14,900


ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΔΙΚΤΥΟ
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
Play the game!
THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP
VIDEO GAMES
email : teleclub@otenet.gr
ΠΕΙΡΑΙΑΣ (ΚΕΝΤΡΙΚΟ), ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166 & ΣΩΤΗΡΟΣ, ΤΗΛ : 4227379 - 4227097 - 4131167
ΓΛΥΦΑΔΑ, ΓΙΑΝΙΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 3, ΤΗΛ : 9681626
ΠΑΤΡΑ ΠΛ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ, ΕΡΜΟΥ 43-45, ΤΗΛ : 061 221040
ΚΑΤΕΡΙΝΗ, ΑΓ. ΛΑΥΡΑΣ 29, ΤΗΛ : 0351 77231
ΛΑΡΙΣΑ, ΠΑΠΑΚΥΡΙΑΖΗ 21, ΤΗΛ : 041 531323
ΑΙΓΑΛΕΩ, ΘΗΒΩΝ 365 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ, ΤΗΛ : 5316645
ΖΩΓΡΑΦΟΥ, ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 14 & Λ.ΠΑΠΑΓΟΥ, ΤΗΛ : 7484977
ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΘΗΣΕΩΣ 60, ΤΗΛ : 9574371
ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ, ΚΥΠΡΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20, ΤΗΛ : 2619059
ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, Π.ΤΣΑΛΔΑΡΗ & ΒΑΡΝΑΛΗ, ΤΗΛ : 5726089
ΑΜΦΙΑΛΗ, ΠΑΝ.ΤΣΑΛΔΑΡΗ 52, ΤΗΛ : 400 2591
ΡΟΔΟΣ, ΕΜΠ.ΚΕΝΤΡΟ, ΦΩΚΙΑΛΗ, ΤΗΛ : 0241 30898
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΒΑΣ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23, ΤΗΛ : 031 859386 / 850974
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 36, ΑΜΠ/ΚΗΠΟΙ, ΤΗΛ : 031 72778
ΠΑΤΡΑ, ΓΟΥΝΑΡΗ 111, ΤΗΛ : 061 221040
ΠΑΤΡΑ, ΚΟΡΙΝΘΟΥ 95 - 99 & ΦΑΒΙΕΡΟΥ, ΤΗΛ : 061 439222
ΒΟΛΟΣ, Κ.ΚΑΡΤΑΛΗ 100, ΤΗΛ : 0421 35449 / 26620
ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ, ΧΑΝΔΑΚΟΣ 15, ΤΗΛ : 081 342006
ΚΑΙ 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΑΚΟΜΑ ΣΤΗΝ ΚΥΠΡΟ
ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗΝ ΔΙΑΘΕΣΗ ΣΑΣ : ΚΥΨΕΛΗ, ΚΥΨΕΛΗΣ 22 & ΥΔΡΑ ΤΗΛ : 8842998
CHRISTMAS '97

SKULLMON

ΜΑ ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ, ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΜΕ ΤΟΥΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ ΤΟΥ NEVERHOOD; ΟΛΗ Η ΖΩΗ ΤΟΥΣ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΑΣΤΕΛΙΝΗ ΠΕΡΙΣΤΡΕΦΕΤΑΙ;

Του Νίκου Μελά

Πλάθω κουλουράκια

Παρά τις διαβεβαιώσεις της Neverhood πριν από λίγους μήνες ότι το "The Neverhood" ήταν το πρώτο και τελευταίο παιχνίδι που έφτιαξαν με πλαστελίνη, αποδείχθηκε για άλλη μία φορά ότι στη ζωή τίποτα δεν είναι απόλυτο.
Ετσι, μετά τη δοκιμή άλλων υλικών και τις αποτυχημένες προσπάθειες να κατασκευάσουν ικανοποιητικό animation χρησιμοποιώντας μπετό και χαλίκι από το Σινικό Τείχος, η επιστροφή στις ρίζες ήταν γεγονός.
Η απόφαση έγινε αποδεκτή από όλους με ιδιαίτερη χαρά, πλην του προμηθευτή της Neverhood, ο οποίος έσπαγε το κεφάλι του για το πού θα βρει δύο τόνους πλαστελίνης! Τελικά όμως τα κατάφερε, χάρη στη χορηγία μιας επιτυχημένης αλυσίδας νηπιαγωγείων, και το Skullmonkeys έγινε πραγματικότητα.

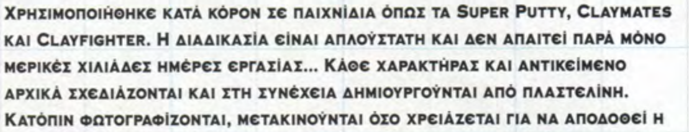
info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: The Neverhood
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Ιανουάριος '98
Παίκτες: 1



ΠΛΑΣΤΕΛΙΝΟΠΩΡΩΣΗ

ΕΠΕΙΔΗ ΙΣΩΣ ΑΝΑΡΩΤΙΕΣΤΕ ΜΕ ΠΟΙΟΝ ΤΡΟΠΟ ΕΙΝΑΙ ΦΤΙΑΓΜΕΝΟΙ ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ SKULLMONKEYS, ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΑ ΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΚΑΙ ΙΣΩΣ ΚΑΤΑΛΑΒΕΤΕ.
ΤΟ CLAYMATION (ΣΥΝΘΕΤΗ ΛΕΞΗ: "CLAY" ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΠΗΛΟΣ ΚΑΙ "ANIMATION" ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΚΙΝΗΣΗ) ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΗΚΕ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΣΤΗΝ AMIGA ΚΑΙ ΤΟ SNES. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΚΑΤΑ ΚΟΡΟΝ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΟΠΩΣ ΤΑ SUPER PUTTY, CLAYMATES ΚΑΙ CLAYFIGHTER. Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΟΥΣΤΑΤΗ ΚΑΙ ΔΕΝ ΑΠΑΙΤΕΙ ΠΑΡΑ ΜΟΝΟ ΜΕΡΙΚΕΣ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΗΜΕΡΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ... ΚΑΘΕ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΑΡΧΙΚΑ ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΝΤΑΙ ΑΠΟ ΠΛΑΣΤΕΛΙΝΗ. ΚΑΤΟΠΙΝ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΖΟΝΤΑΙ, ΜΕΤΑΚΙΝΟΥΝΤΑΙ ΟΣΟ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΔΟΘΕΙ Η ΑΙΣΘΗΣΗ ΤΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ, ΚΑΙ ΞΑΝΑΦΩΤΟΓΡΑΦΙΖΟΝΤΑΙ. ΑΥΤΗ Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΠΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΕΠΙΤΕΥΧΘΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΗΡΩΑ. ΦΥΣΙΚΑ, Ο ΗΡΩΑΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ Ο ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ ΠΟΥ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.





Οι Skullmonkeys που μένουν στο Idznak δεν αντέχουν τα τοξικά αέρια. Κατά συνέπεια μπορείτε να εκμεταλλευτείτε αυτή την αδυναμία προς όφελός σας.



Ακόμα και οι ήρωες πρέπει να φάνε!

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του Skullmonkeys συνεχίζει από εκεί όπου σταμάτησε το προηγούμενο παιχνίδι της σειράς. Αφού λοιπόν θέσατε τον αιώνιο, σατανικό αντίπαλό σας Klogg σε τροχιά στο διάστημα, αποσυρθήκατε νομίζοντας ότι όλα είχαν τελειώσει. Ο Klogg όμως κατάφερε να προσγειωθεί στον πλανήτη Idznak, όπου βρισκόταν το σπίτι των Skullmonkeys. Τα πλάσματα αυτά, εξαιρετικά βίαια και πολεμοχαρή, σύντομα πείστηκαν από τον Klogg να κηρύξουν πόλεμο στον πλανήτη Neverhood, όπου κατοικούσε ο γνωστός μας ήρωας Klayman. Ο Jerry-o (το μοναδικό καλό Skullmonkey) ανακαλύπτει τα σχέδια του Klogg και στέλνει γρήγορα ένα σκάφος στο Neverhood για να φέρει κάποιον γενναίο

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ



ΠΡΙΝ



ΜΕΤΑ

ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ ΤΟΥ SKULLMONKEYS ΕΧΟ[Υ]Ν ΣΧΕΔΙΑΣΤΕΙ ΑΠΟ ΠΛΗΘΟΣ ΣΚΙΤΣΩΝ ΠΟΥ ΑΠΕΙΚΟΝΙΖΟΥΝ ΑΚΟΜΑ ΚΑ[Ι] ΤΙΣ ΠΙΟ ΜΙΚΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ. ΑΥΤΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ ΣΧΕΔΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΕΧΟΥΝ ΠΡΟΕΛΘΕΙ ΟΛΕΣ ΟΙ ΠΙΣΤΕ[Σ] ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΤΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΤΟ[Υ]

KEYS



Ο ελεεινός Klogg εκπλήσσει αυτούς, που θα ακούσουν τα πανούργα σχέδιά του. Μήπως οργανώνει κάποια γενοκτονία;

"Η όλη σχεδίαση είναι αποτέλεσμα προσεγμένης δουλειάς."



πολεμιστή, ο οποίος θα σώσει την κατάσταση. Ο γενναίος αυτός πολεμιστής δεν θα μπορούσε, βέβαια, να είναι άλλος από τον Klaymen!

Γραφικα - Ηχος

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι μοναδικά. Η πλαστελίνη είναι από τα υλικά που προσφέρουν απίστευτης διαύγειας και καθαρότητας εικόνα, αφού διακρίνονται ακόμα και τα δαχτυλικά αποτυπώματα αυτών που κατασκεύασαν τις πίστες. Βασικό στοιχείο των γραφικών είναι τα φανταχτερά χρώματα, τα οποία δίνουν ένα όμορφο και ευχάριστο οπτικό αποτέλεσμα.
Το ανατρεπτικό χιούμορ είναι διάχυτο σε κάθε σημείο του παιχνιδιού, ενώ η πρώτη κιόλας σκηνή μάς προϊδεάζει για το τι θα επακολουθήσει. Η κορύφωση βέβαια έρχεται στα animated sequences (συνολικής διάρκειας περί τα 15 λεπτά), όπου θα πέσετε κάτω από τα γέλια. Η όλη σχεδίαση είναι αποτέλεσμα προσεγμένης δουλειάς, κάτι το αναμενόμενο, αφού η εταιρία έχει στο δυναμικό της πολλά από τα

P ▶

THE BIG PICTURE

Το Skullmonkeys περιέχει ανάμεσα στις πίστες περισσότερα από 12 λεπτά animation πολύ καλής ποιότητας. Εδώ βλέπετε ένα ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΥΤΙΚΟ παράδειγμα.



Ενα τεράστιο πολεμικό πλοίο επισκιάζει τον Klayman και τον πληγωμένο σύντροφό του.



Θα νομίζετε ότι ηρθε το τελος, μέχρι που εμφανίζεται ενας ασχετος από το πουθενά και τον σώζει!



Στη διάρκεια κάθε πίστας ο Klayman μπορεί να βρει ένα σωρό από δώρα, ακόμα και αναβολικά για να πάει "faster than a bullet".

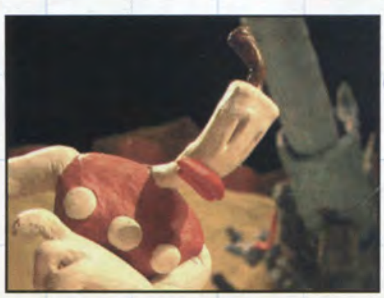
ΣΥΓΚΡΙΣΕΙΣ

Οπως διαπιστώνετε από τις φωτογραφίες, η έκδοση για Playstation δεν υστερεί αυτής για PC. Οι φωτογραφίες είναι από PC, προκειμένου να κάνετε μόνοι σας τις συγκρίσεις.

















Κάθε επίπεδο του Skullmonkeys έχει ένα χαρακτηριστικό look που οφείλεται στην πλαστελίνη.



Πηδώντας πάνω σε αυτά τα περίεργα φυτά, ο Klayman θα μπορέσει να συνεχίσει από αυτό το σημείο, εάν και εφόσον πεθάνει (τίποτα πιο εύκολο).

κορυφαία ονόματα του χώρου.
Ο ήχος κυμαίνεται σε εξίσου καλά επίπεδα, με ενδιαφέροντα μουσικά μοτίβα και πολύ καλά ηχητικά εφέ.

Gameplay

Το Skullmonkeys είναι ένα platform game (το The Neverhood ήταν ένα adventure-puzzle παιχνίδι, το οποίο έλαβε αρνητικές κριτικές για την απίστευτη δυσκολία του, που έφθανε σε βαθμό παραφροσύνης). Ως platform, λοιπόν, το gameplay θυμίζει πάρα πολύ το αντίστοιχο του Earthworm Jim. Σκοπός σας είναι να περάσετε από τις 100+ πίστες του παιχνιδιού και να σώσετε τον κόσμο σας. Αυτό μπορείτε να το επιτύχετε σκοτώνοντας τα minions του Klogg, χρησιμοποιώντας ένα από τα πολλά όπλα που έχετε στη διάθεσή σας, ή πηδώντας στο κεφάλι τους σαν Γιαπωνέζος υδραυλικός. Υπάρχουν βέβαια και τα αντίστοιχα αμυντικά συστήματα (hamster shield) που θα σας προστατέψουν από τα αντίπαλα πυρά. Θα έχετε βοήθεια από τα πολλά και ενδιαφέροντα bonuses που βρίσκονται διάσπαρτα στις πίστες, καθώς και από τον πιστό και καλό σας φίλο (αν και λίγο βλάκα) Willie.
Το Skullmonkeys ανήκει στην κατηγορία των platform games. Συνδυάζει όμορφα και πρωτότυπα γραφικά με μεγάλης διάρκειας πίστες. Αυτό όμως που το κάνει να ξεχωρίζει είναι το ανελέητο χιούμορ του, που δεν αφήνει τίποτα όρθιο.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η NEVERHOOD;



Παράξενοι άνθρωποι, παράξενα παιχνίδια, παράξενο όνομα για εταιρία. Η Neverhood ιδρύθηκε το 1995 από τον Douglas TenNapel, ο οποίος ήταν ο σχεδιαστής χαρακτήρων και κίνησης του Earthworm Jim. Επίσης, είναι δημιουργός της σειράς κινούμενων σχεδίων Project Geeker, η οποία σημειώνει μεγάλα ποσοστά θεαματικότητας στο CBS (δεν νομίζω να δούμε εδώ στην Ελλάδα).
Τα υπόλοιπα μέλη της εταιρίας είναι:

EDWARD SCHOFIELD (σχεδιαστής): Animator στο Cool Spot, Alladin και φυσικά στο Earthworm Jim. Διάσημος για τα περίεργα backgrounds που σχεδιάζει.

MIKE DIETZ (σχεδιαστής): Προϊστάμενος animator στο Global Gladiators, Cool Spot και Aladdin. Από τους καλύτερους animators που υπάρχουν στο χώρο.

MARK LORENZEN (σχεδιαστής): Προϊστάμενος δημιουργός background στα Jurassic Park 1&2, Vectorman και Roadrunner. Οι υπόλοιποι του χώρου τον θεωρούν ως έναν από τους πιο έξυπνους ανθρώπους της βιομηχανίας.

ERIC CICCONE (σχεδιαστής): Δούλεψε ως animator στα Earthworm Jim 1 & 2. Δεν ξέρουμε αν θεωρείται προσόν, πάντως είναι ξάδελφος της Madonna.

ELLIS GORDON (σχεδιαστής): Ήταν ο κεντρικός εμπνευστής-σχεδιαστής της ιστορίας των Vectorman 1&2, Jurassic Park 1 & 2 και του Shadowrun.

STEVE CROW (σχεδιαστής): Ήταν ο σχεδιαστής σκηνικού για τα Global Gladiators, Cool Spot, Aladdin, Jungle Book και Wild 9's.

BRIAN BELFIELD (προγραμματιστής): Έχει δουλέψει για τα Spiderman, Jurassic Park και Joe Montana Football.

KENTON LEACH (προγραμματιστής): Η μοναδική δουλειά του που έχουμε δει είναι στο Neverhood για PC.

TIM LORENZEN (προγραμματιστής): Σχετικά άγνωστος, έχει δουλέψει για τα Neverhood και World Adventure για PC.



Ποιος ξέρει τι συμβαίνει στον εγκέφαλο αυτών των μυστήριων τύπων στο Neverhood; Το σκηνικό με την Disco είναι ένα παράδειγμα της αίσθησης του χιούμορ που έχουν.

MONKEY MAGIC

Υπάρχουν τρεις κύριοι χαρακτήρες στο Skullmonkeys:



KLAYMAN: Ο ήρωας του παιχνιδιού. Παρ' ό,τι μοιάζει με πάπια, είναι ένα κομμάτι άμορφης (σχεδόν) μάζας από πλαστελίνη που μπορεί να τρέχει, να πηδά, να κολυμπά, να τραγουδά (καφέ δεν φτιάχνει, αλλά δεν ξέρουμε τι θα κάνει στα sequels του παιχνιδιού, εφόσον υπάρξουν).



KLOGG: Πρόκειται για τον μεγάλο εχθρό του Klayman. Αυτός ευθύνεται για τον πόλεμο με τα Skullmonkeys και πρέπει να τον καταστρέψετε.



WILLIE: Ο χαζούλης που λέγαμε. Ενώ δεν φταίει σε τίποτα, σας ακολουθεί παντού και είναι ο βοηθός και οδηγός σας στην περιπέτειά σας. Μπορεί να μην το πιστεύετε, αλλά θα σας βοηθήσει αρκετές φορές!

ZELDA 64

Ολο ΑΠΟ ΑΝΑΒΟΛΗ ΣΕ ΑΝΑΒΟΛΗ ΜΑΣ ΠΑΝΕ. Η ΥΠΟΜΟΝΗ ΜΑΣ ΑΡΧΙΖΕΙ ΝΑ ΕΞΑΝΤΛΕΙΤΑΙ.

Του Ηλία Κούκουτσα



Αργεί ακόμα;

Νέες φωτογραφίες από το Zelda 64 καταφθάνουν από παντού. Θα καταφέρει όμως, όταν κυκλοφορήσει, να ανταποκριθεί στις προσδοκίες μας; Μπορεί ένα παιχνίδι να είναι τόσο καλό; Ο καιρός θα δείξει...

Σύμφωνα με τις καινούριες φωτογραφίες που είδαν το φως της δημοσιότητας, ο κεντρικός ήρωας του παιχνιδιού, ο Link, έχει πλέον τη δυνατότητα να ιππεύει το άλογο που τον συντρόφευε μέχρι τώρα, κάτι το αναμενόμενο, αφού -όπως υποστηρίζουν οι προγραμματιστές- ο χάρτης του παιχνιδιού είναι τόσο μεγάλος που για να τον διασχίσει ο ήρωάς μας, από τη μία μεριά μέχρι την άλλη, χρειάζεται μια ολόκληρη μέρα. Πρόκειται για μία σημαντική καινοτομία του παιχνιδιού, η οποία αφορά στο ότι ο χρόνος δεν υπολογίζεται όπως στα video games, αλλά αντιστοιχεί στη χρονική διάρκεια μίας πραγματικής ημέρας. Αν, δηλαδή κατά την εξερεύνηση μίας περιοχής καθυστερήσετε, τότε θα ανακαλύψετε τον ακριβή ορισμό της έκφρασης "άντε και νυχτώσαμε εδώ πέρα". Εν ολίγοις, έχουμε τη δυνατότητα να βλέπουμε την ανατολή και τη δύση τ Ηλιου όσο παίζουμε. Δεν φαντάζεστ πόσο δελεαστική είναι για όλους μα αυτή η προοπτική, αφού δεν θα ξεχνιόμαστε παίζοντας στο παιχνίδι... Επίσης, διαδίδονται φήμες ότι θα μπορούν να αλλάζουν και οι καιρικε συνθήκες!

Παρατηρώντας τις φωτογραφίες του παιχνιδιού, θα ανακαλύψετε μία λεπτομέρεια, η οποία αποδεικνύει τη επιμελημένη δουλειά των





info

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Nintendo
Τύπος: Adventure
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Άνοιξη '98
Παίκτες: 1













προγραμματιστών. Ο ορίζοντας δεν απεικονίζεται ως μία ευθεία γραμμή αλλά ως μία καμπύλη, όπως ο πραγματικός. Λατρεύουμε να βλέπουμε παιχνίδια με τόσο προσεγμένες λεπτομέρειες.
Σε ό,τι αφορά, τώρα, το παιχνίδι τα νέα είναι ευχάριστα. Ο χάρτης του παιχνιδιού αυξάνεται σε έκταση και προστίθενται πάνω του, συνεχώς, καινούριες τοποθεσίες. Το πιο σημαντικό στοιχείο αφορά στον ίδιο τον ήρωα του παιχνιδιού ή μάλλον σε μια εκδοχή του σε μικρότερη ηλικία! Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού του ο Link επισκέπτεται τον "Πύργο της Δύναμης", ένα μέρος που του επιτρέπει να ταξιδεύει στο παρελθόν στην προσπάθειά του να νικήσει τον Gannon. Σύμφωνα με πληροφορίες, το Rumble pack θα λειτουργεί με έναν τελείως διαφορετικό τρόπο από αυτόν που είχαμε συνηθίσει έως τώρα. Παρ' ότι δεν είναι απαραίτητο για να παίξετε το παιχνίδι, είναι σίγουρα πολύ καλύτερα να ξέρετε ότι έρχονται μεγάλοι σε μέγεθος εχθροί από το ταρακούνημα του εδάφους εξαιτίας των βημάτων τους! Στις φωτογραφίες φαίνονται μερικά από τα όπλα του Links όπως βόμβες, σπαθιά, σφυριά και η μαγική οκαρίνα του (η οποία χρησιμεύει για ταξίδια μέσα στο χρόνο). Από τα πιο διασκεδαστικά όπλα είναι το μπούμερανγκ, το οποίο, αν δεν βρει το στόχο του, επιστρέφει αρκετά άτσαλα στον Link. Κάποια όπλα (όπως το τόξο), όμως, μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τον Link μόνο αν βρίσκεται σε κάποια συγκεκριμένη ηλικία. Ελπίζουμε μόνο να μην έχουμε μεγαλώσει και εμείς αρκετά μέχρι να κυκλοφορήσει το παιχνίδι. Το θετικό είναι ότι, μέχρι στιγμής, δεν έχει ανακοινωθεί κάποια νέα καθυστέρηση. Κάτι είναι κι αυτό.
Ελπίζουμε ότι θα έχουμε στη διάθεσή μας περισσότερες πληροφορίες στο επόμενο τεύχος, αν και διαισθανόμαστε ότι μάλλον είναι η τελευταία φορά που ακούμε για παιχνίδι με το όνομα Zelda 64. Με τη μανία που έχει καταλάβει τους Γιαπωνέζους, σιγά μην τους γλιτώσει και δεν το μετονομάσουν. P

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ: Το θετικό είναι ότι, μέχρι στιγμής, δεν έχει ανακοινωθεί νέα καθυστέρηση.















Του Γιώργου Κουρκουτά

BURNING

Το αποχαιρετιστηριο δωρο της Sonic Team για το Saturn. Ερχεται και δειχνει υπεροχο.



Φωτιά στα μπατζάκια μας!

Sonic Team και Yuzi Naka. Δύο ονόματα που λένε πολλά για το παιχνίδι αυτό. Η δημιουργία του Burning Rangers άρχισε αμέσως μετά την ολοκλήρωση του Nights από τη Sonic Team και, όπως καταλαβαίνετε, πρόκειται για άλλο έναν τίτλο που θα μας κρατήσει για πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη μας. Το παιχνίδι είναι κάτι μεταξύ Tomb Raider και Virtual On. Διαθέτει την ίδια ελευθερία κινήσεων με αυτή που εμφανίζει η Lara αλλά μεγαλύτερης ομαλότητας. Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι σαφώς επηρεασμένοι από το Virtual On, αφού μοιάζουν με ανθρωπόμορφα robots. Στην πραγματικότητα είναι άνθρωποι (άντρας-γυναίκα) με ειδικές στολές που προσφέρουν πολλαπλά οπλικά συστήματα αλλά και κάλυψη απέναντι στα εχθρικά πυρά. Βασικό όπλο των Rangers είναι ένα laser που, εκτός από το να κάνετε σκόνη τα εχθρικά robots, χρησιμοποιείται για να βάζετε φωτιά και να καταστρέφετε με αυτόν το τρόπο τη βάση των "κακών". Χαράς ευαγγέλια για τους απανταχού πυρομανείς δηλαδή! :-)
Μεγάλη προσοχή έχει δοθεί από τη Sonic Team στην αποτύπωση της "φωτιάς" και των αποτελεσμάτων της, αυτό σημαίνει ότι τα εκπληκτικά -διαφανή- εφέ θα σας κάνουν να μείνετε με ανοικτό το στόμα (για άλλη μία φορά). Βασικό χαρακτηριστικό του Burning Rangers είναι η ψηφιοποιημένη ομιλία του. Η όλη πορεία σας στο παιχνίδι κατευθύνεται από το εικονικό


Ετοιμος για απογείωση!


Η απόδοση της φωτιάς είναι καταπληκτική! Τα transparent εφέ προσδίδουν υψηλό βαθμό ρεαλισμού στις επιθέσεις σας.

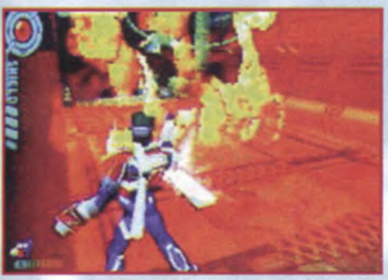

Οι γωνίες λήψης της κάμερας είναι "κινηματογραφικές", γεγονός που προσθέτει αρκετούς πόντους στο gameplay.

info

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Sonic Team
Τύπος: Action Game
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Φεβρουάριος 1997

RANGERS





αρχηγείο, το οποίο θα σας υποδείξει τις προτεραιότητες και κατευθύνσεις κάθε αποστολής. Αυτό συμβαίνει και κατά τη διάρκεια της δράσης, όπου, ανάλογα με την έκβαση των μαχών, δίνονται και οι οδηγίες! Πλήρης αλληλεπίδραση, δηλαδή. Με την πληθώρα αυτή των καλών τίτλων που αναμένονται, καλού κακού βάλτε μερικά χρήματα στην άκρη, έτσι για να είστε σίγουροι ότι δεν θα χάσετε κανέναν.



Αν δεν τα κάνετε όλα κάρβουνα, καλύτερα φύγετε το συντομότερο δυνατό!

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:
Αριστες, αλλά δεν προτείνεται σε πυροσβέστες.



Η ταχύτητα και η ομαλότητα της κίνησης, τουλάχιστον στην έκδοση που είδαμε, ήταν σε πολύ καλό επίπεδο.



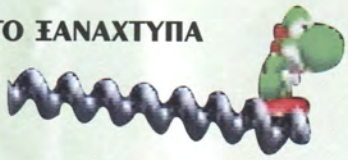


Η τρισδιάστατη απεικόνιση του χώρου και το πέταγμα των rangers επίσης έχει προσεχθεί, αλλά θα βελτιωθεί ακόμη στην τελική έκδοση.



YOSHI'S

O SHIGERU MIYAMOTO ΞΑΝΑΧΤΥΠΑ



Του Ηλία Κούκουτσα

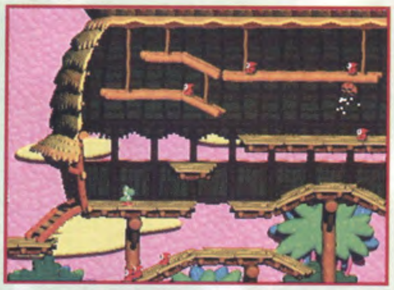
Σιγά τ' αυγά!



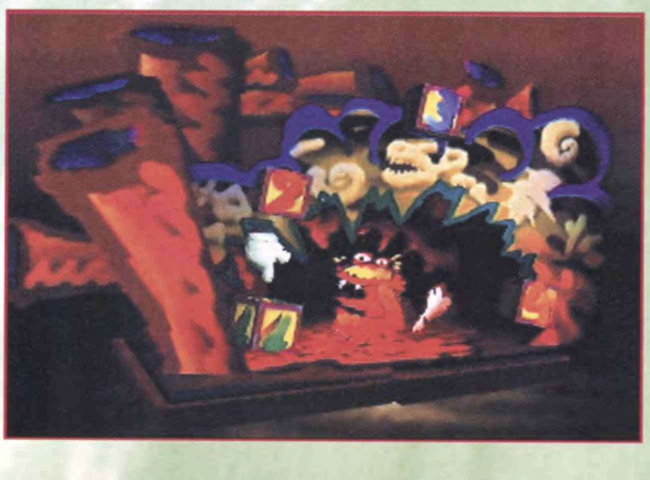




Επειτα από μήνες αναβολών και καθυστερήσεων η Nintendo προέβη σε ανακοίνωση της ημερομηνίας κυκλοφορίας του Yoshi's Story, το οποίο τη στιγμή που θα διαβάζετε το περιοδικό θα έχει κυκλοφορήσει σε ιαπωνική έκδοση. Δυστυχώς, κατά τη συγγραφή του preview δεν είχαμε στα χέρια μας παρά μόνο λίγες φωτογραφίες και πληροφορίες, τις οποίες δεν αντέχαμε να μη σας μεταφέρουμε. Οι φωτογραφίες αυτές εικονίζουν το χάρτη του παιχνιδιού και τις εισαγωγικές οθόνες. Ο χάρτης έχει τη μορφή βιβλίου με ιστορίες (με τέτοιο όνομα τι άλλο θα μπορούσε να περιλαμβάνει;) που περιέχει 6 κόσμους και 24 πίστες. Μπορεί να μη φαντάζει εντυπωσιακό το νούμερο, αλλά μην ανησυχείτε, δεν











PIXEL Next Generation

info

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Nintendo
Τύπος: Platform
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Ιανουάριος '98
Παίκτες: 1

STORY

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:
Μην ανησυχείτε, δεν πρόκειται να είναι μικρό το παιχνίδι.









πρόκειται να είναι μικρό το παιχνίδι. Από ό,τι φαίνεται, ο μικρός Mario που συντρόφευε τον Yoshi στις περιπέτειές του δεν υπάρχει στο καινούριο παιχνίδι. Το γεγονός αυτό δεν μας στεναχωρεί ιδιαίτερα, καθώς η φύλαξη του μικρού δεν ήταν το ευκολότερο πράγμα στον κόσμο. Οι τελευταίες πινελιές παρουσιάζουν ένα σμήνος από ιπτάμενους τύπους, οι οποίοι πετάνε στον Yoshi μπανάνες και καρπούζια, και ένα σπίτι φτιαγμένο μέσα σε έναν τεράστιο μύλο πιπεριού. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι το παιχνίδι θα αποτελέσει μία από τις ομορφότερες κυκλοφορίες ανεξαρτήτως μηχανήματος. Και για να είμαστε ειλικρινείς, δεν βλέπουμε την ώρα για τη σύνταξη του review.





PIXEL next generation Δεκέμβριος 1997

STEEP SLOP

ΧΕΙΜΩΝΑΣ, ΧΙΟΝΙΑ, ΚΑΙΡΟΣ ΓΙΑ ΣΚΙ 'Η SNOWBOARD. ΤΙ ΚΙ ΑΝ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΑΤΕ ΣΤΟΝ ΠΑΡΝΑΣΣΟ; ΜΕΙΝΕΤΕ ΣΠΙΤΙ ΚΑΙ ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ SEGA ΣΑΣ

Του Γιώργου Κουρκουτά



Οταν παίρνω φόρα...

Αλλο ένα -σχετικά άγνωστο σε εμάς τους Ελληνες- άθλημα θα είναι σύντομα διαθέσιμο για εικονικούς αγώνες. Ο λόγος για το snowboard, ο τόπος διεξαγωγής του οποίου είναι το δωμάτιο με το Saturn σας!
Πρόκειται, στην ουσία, για μεταφορά από το πρωτότυπο της JVC και ίσως για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στο είδος του.
Τον τελευταίο καιρό φαίνεται ότι οι ανά τον κόσμο προγραμματιστές "μαθαίνουν" το Saturn να παράγει καταπληκτικά 3D γραφικά (βλ. Duke Nukem 3D και Quake, Sonic R). Μολονότι η "μηχανή" του παιχνιδιού δεν θα ξεπερνά σε ταχύτητα τα 30 frames per second, το τελικό αποτέλεσμα θα είναι πολύ καλό. Σε αυτόν τον τίτλο έχει ομοίως χρησιμοποιηθεί η τεχνική των σκιασμένων κινούμενων τοπίων που, σε συνδυασμό με την ομαλή κίνηση και τις επιτυχημένες γωνίες λήψης, δημιουργεί ένα άριστο τελικό αποτέλεσμα.
Η ανάλυση των αθλητών είναι πολύ καλή και, επιπλέον, έχουν να επιδείξουν μεγάλη γκάμα



Μην σταματάτε τώρα. Ο τερματισμός είναι κοντά.



info

Σύστημα: Saturn
Κατασκευαστής: JVC
Τύπος: Snowboard game
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Ιανουάριος 1998





Τα άλματα είναι από τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού.

SLIDERS

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:
Αλλο ένα αστέρι γεννιέται.









Τα τοπία είναι σχεδιασμένα με προσοχή στη λεπτομέρεια ακόμη και αν έχουν τόσο χιόνι.

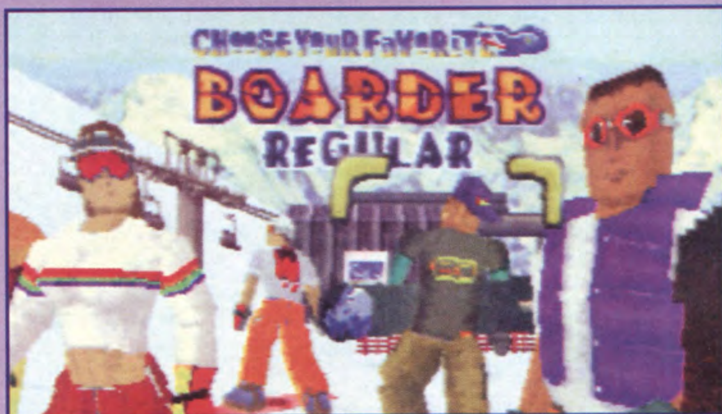
κινήσεων. Θα υπάρχουν τέσσερις snowboarders, καθένας εκ των οποίων θα διαθέτει το δικό του στιλ και διαφορετικές ικανότητες.

Για να καταφέρετε να εκτελέσετε τις κινήσεις αυτές θα πρέπει να εξασκηθείτε αρκετά, κάτι που σημαίνει μεγάλη αύξηση στη διάρκεια του παιχνιδιού.

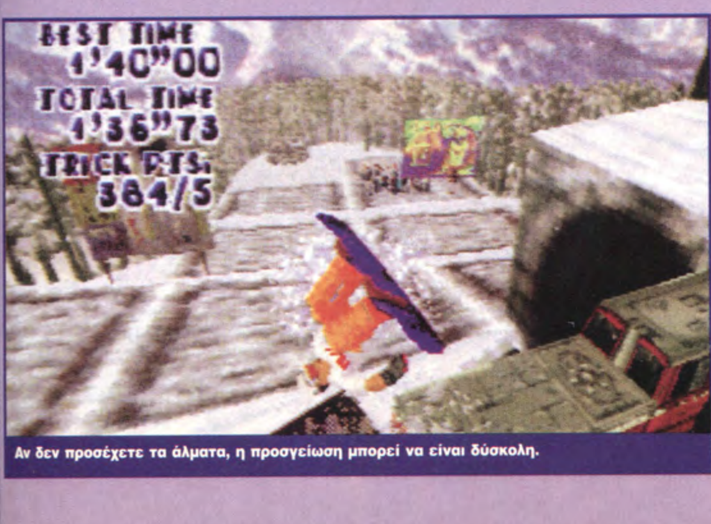
Ο αριθμός σε διαθέσιμες πίστες θα κυμαίνεται από τέσσερις έως επτά (επτά υπάρχουν στην αρχική ιαπωνική έκδοση). Οι πίστες θα ξεχωρίζουν από το βαθμό δυσκολίας τους, καθώς θα απαιτούν συγκεκριμένες ικανότητες από τους παίκτες. Αλλη μία παρεχόμενη δυνατότητα είναι η επιλογή της ώρας της ημέρας κατά την οποία διεξάγονται οι καταβάσεις. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να αγωνιστείτε μεσάνυχτα και... όποιον πάρει ο χάρος!

Stay Tuned στο "Pixel N.G." για το πλήρες review του Steep Slop Sliders, μόλις ο τίτλος διατεθεί και στην Ελλάδα.

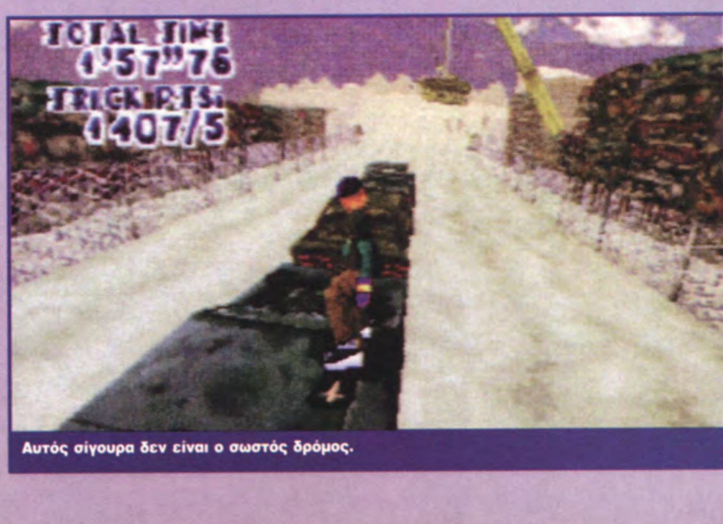
Εν τω μεταξύ, σας προτείνω να πεταχτείτε μέχρι τον Παρνασσό για λίγη προπόνηση στο άθλημα. Ετσι κι αλλιώς, είμαστε στην "καρδιά" του χειμώνα!







Αν δεν προσέχετε τα άλματα, η προσγείωση μπορεί να είναι δύσκολη.



Αυτός σίγουρα δεν είναι ο σωστός δρόμος.

Του Ηλία Κουκουτσα

Playstation



ΤΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ ΠΛΗΣΙΑΖΟΥΝ... ΕΙΜΑΙ ΣΙΓΟΥΡΟΣ ΟΤΙ ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΕΧΕΤΕ ΗΔΗ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕΙ ΤΙ ΔΩΡΟ ΘΑ ΚΑΝΕΤΕ ΣΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΣΑΣ'Η ΤΙ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΛΑΒΕΤΕ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΙΚΟΥΣ ΣΑΣ. ΣΥΝΤΟΜΑ, ΛΟΙΠΟΝ, ΜΙΑ ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ'Η ΕΝΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΣΤΟΛΙΖΕΙ ΤΟ ΓΡΑΦΕΙΟ ΣΑΣ. ΘΑ ΑΝΑΡΩΤΙΕΣΤΕ, ΒΕΒΑΙΑ, ΠΩΣ ΞΕΡΩ ΤΙ ΣΚΕΦΤΕΣΤΕ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ. ΜΑ, ΑΝ ΔΕΝ ΕΙΧΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ, ΘΑ ΔΙΑΒΑΖΑΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ;

ΕΧΕΤΕ ΣΚΕΦΘΕΙ ΠΟΤΕ, ΟΜΩΣ, ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΣΤΑ ΠΑΡΑΣΚΗΝΙΑ; ΤΙ ΜΕΣΟΛΑΒΕΙ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΦΘΑΣΕΙ Η ΚΟΝΣΟΛΑ'Η ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ ΡΑΦΙΑ; ΔΕΝ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΓΝΩΡΙΣΕΤΕ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ ΦΡΟΝΤΙΖΟΥΝ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΣΑΣ; ΑΣ ΤΑ ΠΑΡΟΥΜΕ, ΛΟΙΠΟΝ, ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ.

Καταρχήν, υπάρχουν οι αντιπροσωπίες των εταιριών παραγωγής hardware και software, ακολουθούν τα καταστήματα που φροντίζουν να έχουν τα ράφια τους γεμάτα με τα προϊόντα που μας τρελαίνουν και, τέλος, έρχεται ο ειδικός Τύπος. Στην τελευταία κατηγορία ανήκουμε και εμείς. Με άλλα λόγια, όλοι όσοι εργαζόμαστε για το περιοδικό που κρατάτε στα χέρια σας - τη μισή μέρα δοκιμάζουμε όσο περισσότερα παιχνίδια μπορούμε και την άλλη μισή γράφουμε σχετικά με αυτά, έτσι ώστε όταν βρεθείτε μπροστά στα γεμάτα ράφια των καταστημάτων να ξέρετε τι σας γίνεται. Ας το δούμε τώρα αντίστροφα. Εμάς μας ξέρετε ή, τουλάχιστον, μας μαθαίνετε σιγά-σιγά. Τα καταστήματα λίγο-πολύ τα γνωρίζετε. Με τους ανθρώπους όμως των αντιπροσωπιών τι γίνεται; Τους γνωρίζετε; Δεν θα θέλατε να μάθετε τι πιστεύουν κι αυτοί; Τι παιχνίδια παίζουν και πώς βλέπουν τα πράγματα;
Ετσι, λοιπόν, και αυτόν το μήνα assistant της Sony Hellas ή, για να το θέσω σε απλά ελληνικά, υπεύθυνη για τη ραγδαία ανάπτυξη του Playstation τον τελευταίο καιρό.
Η κ. Κουκουζέλη είναι σχετικά νέα στο χώρο. Ανέλαβε αυτό το υπεύθυνο πόστο στα τέλη του καλοκαιριού, παρ' ότι δεν είχε και μεγάλη σχέση με το αντικείμενο. Εχει σπουδάσει ηλεκτρολόγος μηχανικός με ειδίκευση στα ηλεκτρονικά και δούλευε στη Sony Hellas, σε διαφορετικό πόστο μέχρι πριν από λίγο καιρό. Αυτό που πρέπει να της αναγνωρίσουμε, και ξέρετε ότι δεν χαριζόμαστε στην κριτική μας, είναι το γεγονός ότι έχει κάνει πολύ καλή δουλειά και ότι κινείται στο χώρο σαν να βρισκόταν σε αυτόν πολλά χρόνια. Ας την αφήσουμε, όμως, να μας τα πει η ίδια.

Pixel Next Generation: *Τι θα λέγατε να ξεκινήσουμε τη συζήτηση κάνοντας μία μικρή αναδρομή στην ιστορία του Playstation;*
Εύα Κουκουζέλη: Το Playstation παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στην Ιαπωνία τον Δεκέμβριο του 1994, σε Ευρώπη και Αμερική τον Σεπτέμβριο όλη την Ελλάδα, ενώ δεν πρέπει να ξεχνάμε φυσικά την ειδική γραμμή της Mediatel που παρέχει κάθε δυνατή βοήθεια σε όλους τους χρήστες. Σύμφωνα με τις προβλέψεις μας η εγκατεστημένη βάση του PSX, θα ανέλθει στις 85.000 κονσόλες μέχρι τον Μάρτιο του 1998.

P.N.G.: *Τι να περιμένουμε στο μέλλον;*
Ε.Κ.: Αυτή τη στιγμή στόχος μας είναι να εδραιώσουμε το Playstation στην καρδιά και το μυαλό όλου του κόσμου. Το Playstation δεν είναι μόδα. Εχει γίνει πια τρόπος ζωής. Αυτή τη στιγμή το Playstation είναι η πιο επιτυχημένη κονσόλα γιατί το αξίζει. Ο χρήστης Playstation μπορεί να είναι οποιοσδήποτε, ανεξαρτήτως φύλου, ηλικίας και οικονομικής κατάστασης. Από την πλευρά μας, έχουμε θέσει ως στόχο να κάνουμε το σήμα του μηχανήματος άμεσα αναγνωρίσιμο, χωρίς να χρειάζεται να λέμε το όνομά μας. Επίσης, έχουμε ως στόχο την αύξηση των καναλιών διανομής των προϊόντων μας και τη δημιουργία club χρηστών. Στο club αυτό θα

ΤΟ PLAYSTATION ΕΙΝΑΙ Η ΠΙΟ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΚΟΝΣΟΛΑ ΓΙΑΤΙ ΤΟ ΑΞΙΖΕΙ

συνεχίζουμε να "ανακρίνουμε" τους υπεύθυνους για την εξάπλωση των video games. Ισως, βέβαια, αναρωτηθήκατε γιατί αυτή η μεγάλη και περίεργη εισαγωγή. Είναι απλό: Αυτόν το μήνα έχουμε στην παρέα μας την κ. Εύα Κουκουζέλη, marketing

του 1995, ενώ στη χώρα μας ήρθε με ελάχιστη καθυστέρηση και συγκεκριμένα τον Νοέμβριο της ίδιας χρονιάς. Στα δύο αυτά χρόνια έχουμε οργανώσει ένα πολύ καλό τμήμα εξυπηρέτησης πελατών, έχουμε εξουσιοδοτημένα service σχεδόν σε

πραγματοποιούνται συνεχώς happenings, εκδηλώσεις και πολλές εκπλήξεις, όπως αυτή στο Στάδιο Ειρήνης & Φιλίας στην Εκθεση Αυτοκινήτου. Επιπλέον, θα είμαστε και την επόμενη χρονιά χορηγοί στο Champions League.



P.N.G.: *Πώς έχει διαμορφωθεί η ελληνική αγορά; Συμβαδίζει με αυτήν της υπόλοιπης Ευρώπης;*
Ε.Κ.: Η ελληνική αγορά δεν έχει να ζηλέψει τίποτε από αυτήν της υπόλοιπης Ευρώπης. Οι τίτλοι μας κυκλοφορούν ταυτόχρονα σε όλη την Ευρώπη, ενώ, όπως θα έχεις διαπιστώσει κι εσύ, οι τιμές δεν είναι ακριβότερες. Συμβαδίζουμε σχεδόν απόλυτα. Οσον αφορά στην κατάσταση στην Ελλάδα, αυτό που βλέπω εγώ είναι μία ραγδαία εξάπλωση των καταστημάτων. Ανοίγουν νέα καταστήματα σχεδόν κάθε εβδομάδα. Το κακό, όμως, είναι ότι αρκετά δεν έχουν ιδιοκτήτες με επαγγελματική νοοτροπία και το μόνο που τους νοιάζει είναι το γρήγορο κέρδος. Ο κόσμος θα πρέπει να είναι αρκετά προσεκτικός.

P.N.G.: *Τι εκτιμάτε ότι θα συμβεί στο μέλλον;*
Ε.Κ.: Πιστεύω ότι το 1998 θα υπάρξει ένα μεγάλο ξεκαθάρισμα στην αγορά. Οσοι δεν είναι σωστοί επαγγελματίες θα κλείσουν. Θα μείνουν στο χώρο οι μεγάλες αλυσίδες, τα multimedia καταστήματα, ενώ και τα μικρά μαγαζιά που είναι τίμια με τον κόσμο θα συνεχίσουν να υπάρχουν, μερικά δε από αυτά δεν αποκλείεται να δημιουργήσουν συνεταιρισμούς. Οπως και να έχει πάντως, τα video games θα γνωρίσουν τεράστια άνθηση το '98. Τα video games δεν είναι μία παροδική μόδα, είναι η καινούρια μορφή που έχει πάρει η οικιακή διασκέδαση και θα συνεχίσει να υπάρχει στη ζωή μας για πάρα πολλά χρόνια ακόμα.



P.N.G.: *Τι γίνεται με τον ανταγωνισμό στην αγορά;*
Ε.Κ.: Είναι καλό να υπάρχει μία υγιής αγορά. Αν προχωρήσουν με επαγγελματικό τρόπο, τότε τα πράγματα θα είναι πολύ καλύτερα για όλο τον κόσμο. Μην ξεχνάμε ότι ο θεμιτός ανταγωνισμός ανοίγει τους ορίζοντες για όλους. Εμείς τους δικούς μας τους ανοίγουμε κάθε μέρα. Εκτιμάμε ότι μέχρι τον Μάρτιο του 1998 θα υπάρχουν περισσότεροι από 55.000 καινούριοι χρήστες Playstation. Αύξηση, δηλαδή, πάνω από 25% σε σχέση με πέρυσι.

P.N.G.: *Θα ήθελα να περάσω σε μία ερώτηση που καίει και απασχολεί πάρα πολύ κόσμο. Τι γίνεται με το θέμα της πειρατείας;*
Ε.Κ.: Η πειρατεία αποτελεί μια πληγή που πρέπει να κλείσει το συντομότερο δυνατόν. Αν θέλουμε να έχουμε μια υγιή αγορά, πρέπει να σταματήσουμε αυτό το καρκίνωμα εδώ και τώρα. Πρέπει, όμως, να βοηθήσουν και τα καταστήματα. Οσοι ιδιοκτήτες θέλουν να είναι επαγγελματίες, πρέπει να βοηθήσουν να μπει ένα τέλος. Επίσης, όλες οι αντιπροσωπίες πρέπει να βοηθήσουν σε αυτόν τον αγώνα.

P.N.G.: *Σχετικά με τις ενοικιάσεις, όμως, τι θα γίνει;*
Ε.Κ.: Ας μη γελιόμαστε. Οι ενοικιάσεις έχουν βοηθήσει πολύ την εξάπλωση των video games. Ο κόσμος πρέπει να μπορεί να δοκιμάζει τα παιχνίδια που θέλει να αγοράσει. Είναι σωστό τόσο γι' αυτόν όσο και για εμάς. Το πρόβλημα όμως είναι ότι η ενοικίαση, όπως γίνεται αυτή τη στιγμή, δεν γίνεται σωστά. Πρέπει όλοι να καθίσουμε γύρω από ένα τραπέζι και να βρούμε μια λύση που θα είναι σωστή και για τους τρεις: αντιπροσωπίες - καταστήματα - καταναλωτές. Αν δεν γίνουν σωστές κινήσεις μέσα σε κλίμα καλής θέλησης, τότε στο μέλλον θα αντιμετωπίσουμε όλοι προβλήματα.

P.N.G.: *Ας περάσουμε σε λιγότερο καυτά ζητήματα. Τόσο το θέμα της πειρατείας όσο και αυτό της ενοικίασης σίγουρα θα μας απασχολήσουν στο προσεχές μέλλον και σας βεβαιώνω ότι έχετε την αμέριστη συμπαράσταση του περιοδικού. Ενα ερώτημα που απασχολεί τόσο εμάς όσο και τον κόσμο αφορά στο κατά πόσο η αγορά θα αντιμετωπίσει και φέτος έλλειψη μηχανημάτων.*
Ε.Κ.: Πέρυσι αντιμετωπίσαμε αρκετά μεγάλο πρόβλημα, όχι μόνο στην Ελλάδα αλλά σε ολόκληρη την Ευρώπη. Φέτος δεν νομίζω να αντιμετωπίσουμε το ίδιο πρόβλημα. Η ζήτηση, βέβαια, είναι τεράστια. Η τροφοδοσία όμως από τη Sony Hellas παραμένει σταθερή. Τα μαγαζιά είναι γεμάτα και είμαι σίγουρη ότι κόσμος ανυπομονεί.

P.N.G.: *Ποιες θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως οι μεγαλύτερες εκπλήξεις και απογοητεύσεις του 1997;*
Ε.Κ.: Η μεγαλύτερη έκπληξη αναμφίβολα είναι η τεράστια επιτυχία του Playstation. Το γεγονός αποτελεί ταυτόχρονα τη μεγαλύτερη απογοήτευση της χρονιάς για εμάς. Οι πωλήσεις ήταν μεγαλύτερες και από τις πιο αισιόδοξες προβλέψεις μας. Δεν υπάρχει τίποτα πιο απογοητευτικό για ένα τμήμα marketing από το να πέφτει έξω στις προβλέψεις του. Βέβαια, μακάρι να ήταν όλες οι απογοητεύσεις τέτοιου είδους. Από τις μεγαλύτερες εκπλήξεις της χρονιάς είναι φυσικά και η τεράστια επιτυχία του Final Fantasy 7. Στην αρχή ήμαστε λίγο διστακτικοί. Είναι βέβαια καταπληκτικός τίτλος, όμως δεν ήμαστε σίγουροι για το κατά πόσο ο κόσμος έπαιζε RPG. Για να πούμε την αλήθεια, τα RPGs είναι δύσκολη κατηγορία. Ομως, απ' ό,τι φάνηκε, ο κόσμος απλώς περίμενε έναν τόσο καλό τίτλο.

P.N.G.: *Πάρα πολλοί αναγνώστες, αλλά και εμείς, θα ήθελαν να μάθουν πότε θα κυκλοφορήσει το Playstation 2 και τι τεχνικά χαρακτηριστικά θα έχει.*
Ε.Κ.: Εκτός από το γεγονός οτι στην Ιαπωνία μέσα στο 1998, θα κυκλοφορήσει το PSX με στάνταρ αξεσουάρ το αναλογικό κοντρόλ, πάγια πολιτική της Sony είναι να μην κάνει ανακοινώσεις, αν δεν έχει έτοιμο το 90% του προϊόντος. Δεν τροφοδοτούμε τον Τύπο με πληροφορίες που μπορεί να αποδειχθούν λανθασμένες. Στο σημείο αυτό θα ήθελα να επισημάνω το εξής: Πριν από λίγο καιρό κυκλοφόρησε στον Τύπο μία φωτογραφία ενός μηχανήματος, το οποίο υποτίθεται ότι είναι το Playstation 2. Στην πραγματικότητα πρόκειται για ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ μηχάνημα, δημιουργία των συντακτών ενός ξένου περιοδικού, οι οποίοι δημοσίευσαν το πώς αυτοί θα ήθελαν να μοιάζει το καινούριο μηχάνημά μας.

P.N.G.: *Προτού ολοκληρώσουμε τη συζήτησή μας, θα ήθελα να σας ρωτήσω ποια παιχνίδια σας αρέσουν και σας βοηθούν να χαλαρώσετε έπειτα από μία κουραστική μέρα στη δουλειά.*
Ε.Κ.: Τις τελευταίες μέρες δεν έχω καιρό να παίξω. Πάντως, δύσκολα μπορώ να πω "όχι" στα Final Fantasy 7, Crash 2 και Tomb Raider 2.


ΦΟΡΜΙΩΝΟΣ 63-67, ΠΑΓΚΡΑΤΙ, ΤΗΛ.: 7261418
ΠΩΛΗΣΕΙΣ-ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ-ΔΑΝΕΙΣΜΟΙ-ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
(στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α. 18%)
45.400
τηλεφωνική επικοινωνία
44.900
START GAME
Pandemonium 2
PlayStation
14.900
Croc
13.900
Sonic R
SEGA SATURN
14.900
QUAKE
SEGA SATURN
14.900
Time Crisis
PlayStation
22.800
Extreme G
21.900
Duke Nukem 3D
SEGA SATURN
14.900
SEGA Touring Car
SEGA SATURN
14.900
Tomb Raider II
PlayStation
14.900
F1 Pole Position 64
22.900
International Superstar Soccer Pro
14.400
DOOM 64
18.900
Final Fantasy
PlayStation
14.900
18.900
TIMONI OFFICIAL PSX 22.900
JOYPAD & MEMORY PSX ή N64 9.900
FIFA '98 PSX 13.900
LIVE NBA '98 PSX 13.900
ANALOG JOYPAD PSX 10.900
GOLDEN EYE & RUMBLE PAK 20.800



Καλλιθέας και πιο συγκεκριμένα στην οδ Δημοσθένους. Στον αριθμό 195 επί της συγκεκριμένης οδού βρίσκεται το κατάστημ Videopolis (πέραν αυτού, υπάρχει άλλο ε στη Νέα Σμύρνη). Το πρώτο στοιχείο που εντυπωσιάζει τον επισκέπτη με την είσοδ του στο κατάστημα είν το μέγεθός του. Για τη ακρίβεια, εκτείνεται σ έκταση 350 τ.μ., με το χώρο του video club ν καταλαμβάνει μεγάλο μέρος του καταστήματος. Παρενθετικά, αναφέρουμε ότι η

ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ... ΜΑΓΑΖΙΑ!

Videopolis

Του Ηλία Κούκουτσα

Συνεχίζουμε και αυτόν το μήνα τη βόλτα μας στα καταστήματα που ασχολούνται με το αγαπημένο μας σπορ, το οποίο ακούει στο όνομα "video games". Πιστός, λοιπόν, στο μηνιαίο ραντεβού μας, πήρα τους δρόμους προς αναζήτηση του καταστήματος που θα φιλοξενούνταν στο γιορτινό τεύχος. Τα βήματά μου αυτόν το μήνα με οδήγησαν στην περιοχή της



αλυσίδα καταστημάτ Videopolis ξεκίνησε τ λειτουργία της πριν α αρκετά χρόνια ως video club και παραμένει ένα από τ πιο ενημερωμένα στο χώρο. Επιστρέφοντας στην περιγραφή του συγκεκριμένου καταστήματος, πίσω από το χώρο του vid club υπάρχει το τμήμ πώλησης δίσκων, το οποίο δεν είναι και τόσο μεγάλο από πλευράς έκτασης. Είμ σίγουρος ότι θα αναρωτιέστε τι σχέσ έχουν όλα αυτά με τ αντικείμενο του πόθο μας. Το τμήμα, λοιπόν που αφορά στα είδη



της ηλεκτρονικής διασκέδασης καταλαμβάνει το πίσω μέρος του καταστήματος. Αυτό δεν σημαίνει ότι θεωρούνται δευτερεύουσας σημασίας προϊόντα, απλώς η θέση τους κοντά στον πάγκο του καταστήματος εξυπηρετεί τους υπευθύνους του να δοκιμάζουν γρήγορα μερικά παιχνίδια. Τα ράφια κατακλύζονται από όλους τους τελευταίους τίτλους τόσο για τις κονσόλες όσο και για τα PCs. Δεν λείπουν, φυσικά, τα αξεσουάρ και τα περιφερειακά. Σε ό,τι αφορά δε τις τιμές των προϊόντων είναι απολύτως ικανοποιητικές.

Για τους φίλους αναγνώστες που έχουν πρόσβαση στο Internet αναφέρουμε την πληροφορία ότι το κατάστημα σύντομα θα αποκτήσει παρουσία στο Διαδίκτυο, προκειμένου να διευρύνει την προβολή των προϊόντων και των υπηρεσιών του. Στα σχέδια των ιδιοκτητών, εκτός από την εξάπλωση της αλυσίδας κατά τη διάρκεια του νέου έτους, εντάσσεται και η δημιουργία ενός Internet Club στον πρώτο όροφο του καταστήματος.

Η πρόσβαση στο κατάστημα είναι πολύ εύκολη, καθώς η οδός Δημοσθένους, για όσους δεν το γνωρίζουν, είναι από τις κεντρικότερες της Καλλιθέας. Επιπλέον, υπάρχει στάση λεωφορείων ακριβώς έξω από το κατάστημα. Το μοναδικό πρόβλημα που θα αντιμετωπίσουν όσοι σκέφτονται να μεταβούν με αυτοκίνητο είναι το παρκάρισμα, το οποίο όμως λύνεται σχετικά εύκολα.

Ας περάσουμε τώρα στη σύντομη συνομιλία μας με τον υπεύθυνο του καταστήματος, κ. Jason Hedley, ο οποίος παρ' ότι Άγγλος, μιλά ελληνικά. Συνεπώς, δεν συντρέχει λόγος ανησυχίας για όσους δεν γνωρίζουν πολύ καλά αγγλικά.



Pixel Next Generation: *Θα θέλαμε με λίγα λόγια να μας πείτε την ιστορία του Videopolis.*
Jason Hedley: Υπάρχουν τέσσερα καταστήματα Videopolis, τα οποία ξεκίνησαν ως video clubs πριν από 16 χρόνια. Τον τελευταίο ενάμιση χρόνο δύο από αυτά έχουν εξελιχθεί σε multimedia καταστήματα. Σκοπός μας είναι η εξυπηρέτηση του πελάτη σε ό,τι έχει σχέση με ήχο και εικόνα. Παράλληλα υπάρχει τμήμα εμφάνισης φωτογραφιών.

P.N.G.: *Ποια είναι τα σχέδιά σας για το 1998;*
J.H.: Καταρχήν, πρόκειται να ανοίξουν δύο ακόμα καταστήματα στα νότια προάστια. Εξετάζονται οι περιοχές του Νέου Κόσμου, Αγ. Δημητρίου, Πλ. Βικτωρίας, Πειραιά και Μοσχάτου για να επιλεχθεί η κατάλληλη για την ίδρυση νέου καταστήματος. Εντός του 1998 θα λειτουργήσει στον επάνω όροφο του καταστήματος Internet Club.

P.N.G.: *Το Internet Club θα υπάρχει σε όλα τα καταστήματα;*
J.H.: Σίγουρα στο κατάστημα της Καλλιθέας, ενώ ερευνάται η περίπτωση λειτουργίας του και στο κατάστημα της Νέας Σμύρνης.

P.N.G.: *Ποιες είναι, κατά τη γνώμη σας, οι εκπλήξεις του 1997;*
J.H.: Η πτώση του Saturn, αφού είναι σχεδόν νεκρό στην αγορά, αλλά και η θεαματική άνοδος του Playstation παρά την πίεση που δέχθηκε από το N64.

P.N.G.: *Ποια ήταν η μεγαλύτερη απογοήτευση της χρονιάς;*
J.H.: Το γεγονός ότι η Sony δεν κυνήγησε τις κόπιες των παιχνιδιών της.

P.N.G.: *Τι περιμένετε από το 1998;*
J.H.: Καταρχήν, την εδραίωση του Videopolis στην καρδιά των χρηστών. Επίσης εύχομαι να κυκλοφορήσουν καλύτερα παιχνίδια στο Playstation και περισσότερα για το N64 καθώς και να βγει, επιτέλους, το 64DD.

P.N.G.: *Πώς διαμορφώνεται, κατά τη γνώμη σας, η αγορά;*
J.H.: Είναι γεγονός ότι ανοίγουν συνεχώς καινούρια καταστήματα, πολλά από τα οποία όμως στελεχώνονται από άτομα που δεν γνωρίζουν το χώρο και νοιάζονται μόνο για το εύκολο κέρδος. Σε ό,τι αφορά τις αντιπροσωπίες, ξεχωρίζει η Sony γιατί έχει στενή επαφή με τον κόσμο και επενδύει στο μέλλον. Επίσης, η Nintendo (Nortec) έχει κάνει κάποιες σωστές κινήσεις, η ενώ Sega κατά 99% έχει χάσει το παιχνίδι.

DIDDY KONG

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΤΗΣ ΜΑΪΜΟΥΣ
Ή "ΜΑΪΜΟΥ" ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ;

Του Ηλία Κούκουτσα

Ελα γοριλάκι!

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Rare
Διάθεση: Nortee
Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player — Multiplayer — Cartridge (128 M) — Memory card — Rumble pack

Η διαδικασία είναι η γνωστή. Γυρνάτε τρέχοντας από το μαγαζί από όπου αγοράσατε το τελευταίο παιχνίδι σας. Χωρίς να μιλήσετε σε κανέναν, πηγαίνετε στο δωμάτιό σας και το τοποθετείτε γεμάτοι ανυπομονησία στην αγαπημένη σας κονσόλα. Πατάτε το power. Το λαμπάκι ανάβει. Ηρθε η ώρα για το μεγάλο δίλημμα: "Να δω την εισαγωγή ή να ξεκινήσω κατευθείαν;" Επιλέγετε να δείτε πρώτα την εισαγωγή. Τα σενάρια από εκεί και πέρα είναι συνήθως δύο: Σενάριο 1: "Τι μάπα είναι αυτή; Πώς μου πέρασε από το μυαλό ότι θα μπορούσε να είναι καλό παιχνίδι; Πώς θα το ξεφορτωθώ τώρα αυτό το πράγμα;"
Σενάριο 2: "Τι ώρα είναι άραγε; Τι μέρα; Ποιος φωνάζει και τι θέλει; Δεν είμαι εδώ για κανέναν. Ποιος πήρε τηλέφωνο και τι θέλει; Αφήστε με ήσυχο, επιτέλους." Κόκκινα μάτια από το ξενύχτι, τα μηνύματα στον τηλεφωνητή έχουν φθάσει σε τριψήφιο νούμερο, οι διανομείς πίτσας έχουν δικά τους κλειδιά και πηγαινοέρχονται ανενόχλητοι. Το παιχνίδι είναι υπερβολικά καλό. Είμαστε σίγουροι ότι σχεδόν όλοι έχετε ζήσει παρόμοιες καταστάσεις στο παρελθόν. Ο λόγος αυτής της περίεργης εισαγωγής δεν είναι άλλος από το Diddy Kong Racing (DKR στο εξής). Ξεχάστε τα Mario Kart και Wave Race. Η RARE έκανε για άλλη



Το τεράστιο άγαλμα του Wizpig φαίνεται να εποπτεύει όλη την κοιλάδα. Μαζεύοντας τα τέσσερα φυλαχτά, θα ζωντανέψει και θα μπορέσετε να το αντιμετωπίσετε.







Πρέπει να πάρετε αυτό το ασημένιο νόμισμα.



Οι ρουκέτες είναι το καλύτερο όπλο... Αρπα την, παλιοχελώνα.

Memory Options



Memory: Τρία σωσίματα
Controller Pack: Επιπλέον σωσίματα και ghost και time trial δεδομένα.

RACING

Κάτω από την "παιδιάστικη" επιφάνεια του παιχνιδιού, κρύβεται ένα "διαμάντι".



Οι αρένες μονομαχιών θα πρέπει να ξεκλειδωθούν. Για το λόγο αυτόν είναι απαραίτητο ένα κλειδί όπως αυτό. Τα άλλα δεν θα τα βρείτε τόσο εύκολα.



Οι μπανάνες, θα σας βοηθήσουν να αυξήσετε την ταχύτητά σας.









μια φορά το θαύμα της. Μετά το εξαίσιο Goldeneye, κυκλοφορεί έναν τίτλο που θέτει σοβαρή υποψηφιότητα για "παιχνίδι της χρονιάς".
Η πρώτη εντύπωση είναι αυτή ενός τυπικού παιχνιδιού για Nintendo. Φωτεινά χρώματα, μικρές χαριτωμένες πινελιές, συμπαθέστατοι χαρακτήρες. Με την πρώτη ματιά μοιάζει να μην έχει να προσφέρει τίποτα που να μην έχουμε δει στο Mario Kart, όσοι δε είστε καλοί σε αυτό δεν θα δυσκολευτείτε να ξεκινήσετε και έπειτα από 1-2 γύρους θα πάρετε την πρωτιά. Ακόμα και το κοντρόλ είναι εξίσου εύκολο με αυτό του Mario Kart. Πρόκειται λοιπόν για αντιγραφή; ΛΑΘΟΣ. Κάτω από τα φωτεινά χρώματα και τους "γλυκούς" πρωταγωνιστές, καραδοκεί ένα αιμοβόρο τέρας που τη βρίσκει με το να καταστρέφει τα όνειρά σας, να ποδοπατά τις αξίες και τις φιλοδοξίες σας. Ενα αιμοσταγές κτήνος που δεν πέφτει το βράδυ για ύπνο, αν δεν φτύσει το κεφάλι σας, το οποίο έχει σαν τρόπαιο κρεμασμένο στον τοίχο. Φρικιαστικό; Ποιος σας είπε πως ό,τι φαίνεται όμορφο και απλό, είναι όντως έτσι; Ετσι νόμιζα κι εγώ όταν έπιασα δουλειά στο περιοδικό.

Μαϊμουδιές

Επιστρέφοντας στο παιχνίδι, ο πολύχρωμος κόσμος του Diddy Kong κατακτήθηκε από έναν διαβολικό εξωγήινο, τον Wizpig. Ο συγκεκριμένος τύπος έκανε αισθητή

P▶



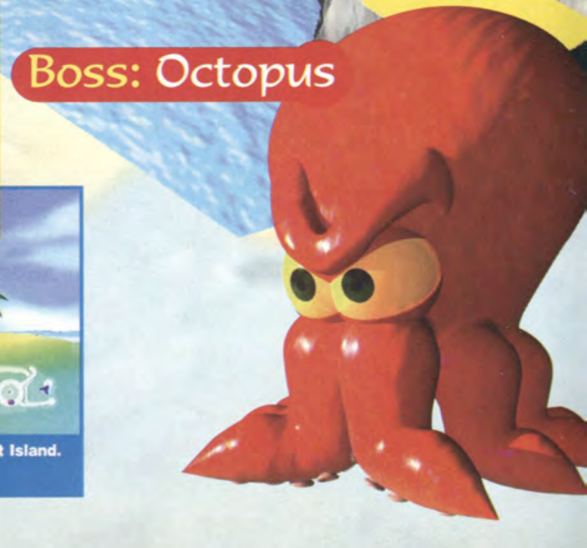



Η πρόσβαση για το Dragon Forest βρίσκεται πίσω από τους καταρράκτες.


Ο πίνακας αυτός σας δίνει πολύτιμες πληροφορίες για την πρόοδό σας στο παιχνίδι.



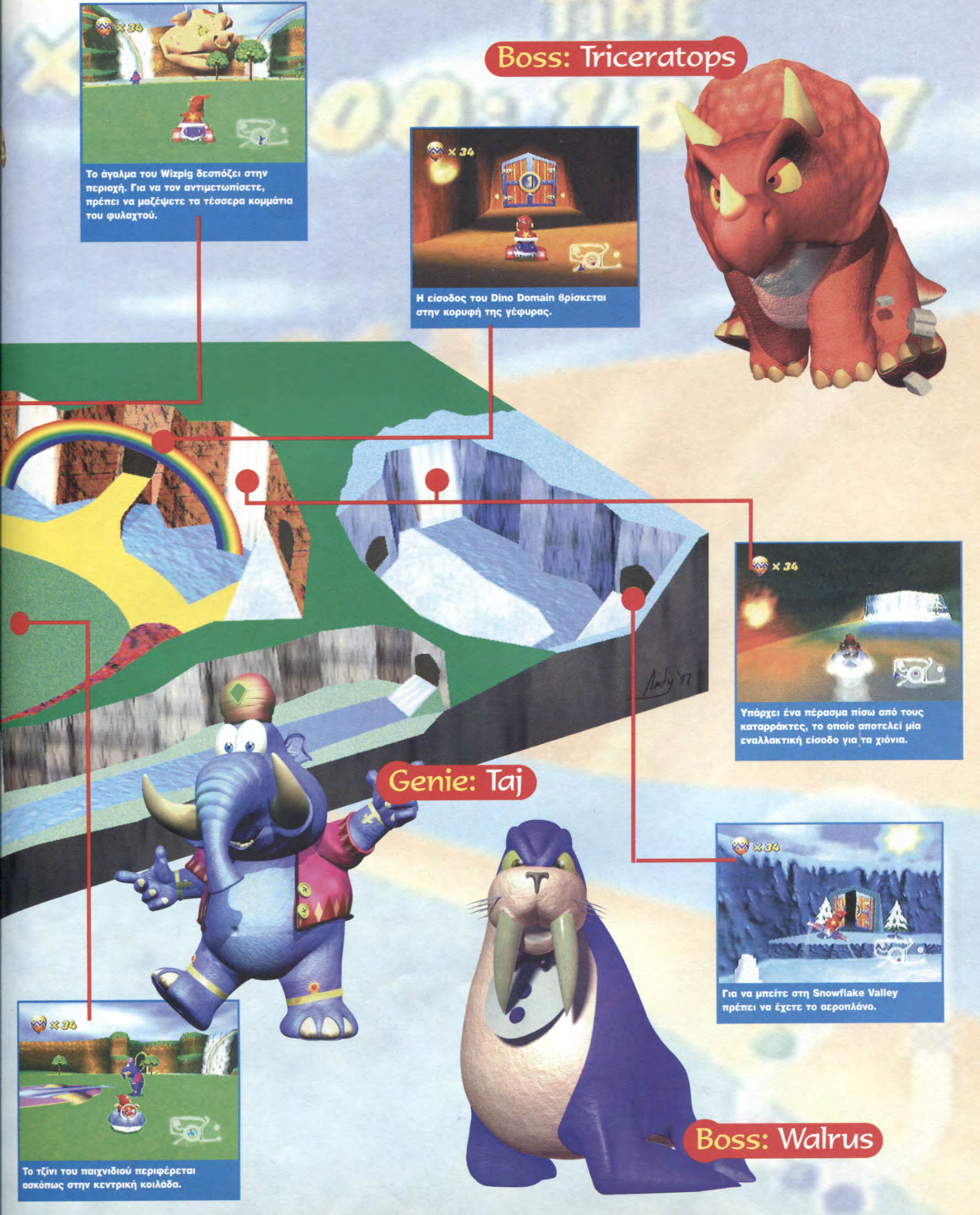

Ο φάρος φαίνεται να είναι άλλο ένα κομμάτι του σκηνικού χωρίς ιδιαίτερη σημασία, μέχρι να τελειώσετε το παιχνίδι.



Ελα να πάμε στο νησί.

ΑΠΌ ΤΗΝ ΚΕΝΤΡΙΚΉ ΠΕΡΙΟΧΉ ΈΧΕΤΕ ΠΡΌΣΒΑΣΗ ΣΕ ΌΛΕΣ ΤΙΣ ΠΊΣΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΎ. ΓΙΑ ΝΑ ΤΙΣ ΔΟΎΜΕ, ΛΟΙΠΌΝ.


Αυτή είναι η είσοδος του Sherbert Island.



Το άγαλμα του Wizpig δεσπόζει στην περιοχή. Για να τον αντιμετωπίσετε, πρέπει να μαζέψετε τα τέσσερα κομμάτια του φυλαχτού.

Η είσοδος του Dino Domain βρίσκεται στην κορυφή της γέφυρας.

Υπάρχει ένα πέρασμα πίσω από τους καταρράκτες, το οποίο αποτελεί μία εναλλακτική είσοδο για τα χιόνια.

Για να μπείτε στη Snowflake Valley πρέπει να έχετε το αεροπλάνο.

Το τζίνι του παιχνιδιού περιφέρεται ασκόπως στην κεντρική κοιλάδα.



Μπαίνοντας στο κάστρο χτυπήστε ένα καμπανάκι. Η ράμπα θα ανέβει και οι αντίπαλοι θα πέσουν στην τάφρο.



Κάθε φορά που κερδίζετε έναν κόσμο, μπορείτε να τον τρέξετε ξανά χρησιμοποιώντας διαφορετικό όχημα.



Ελπίζουμε το σύννεφο ανάμεσα στα πόδια του Wizpig να είναι σκόνη και όχι προϊόντα μεθανίου.



Ο αρχηγός της Snowflake Valley είναι ο υπέροχα σχεδιασμένος θαλάσσιος ελέφαντας.



την παρουσία του διώχνοντας τους κατοίκους από τα σπίτια τους και γενικά κάνοντας ό,τι περνούσε από το χέρι του για να δυσκολέψει τη ζωή των άλλων. Ο Diddy και η παρέα του αποφάσισαν να τον στείλουν από 'κεί που ήρθε και για να το πετύχουν κάνουν αγώνες με τα αμαξάκια τους.
Σε αυτό το σημείο θα θέλαμε να δηλώσουμε ότι αναλαμβάνουμε την πλήρη διαφημιστική υποστήριξη ενός αγώνα με καρτ, μεταξύ όλων των ηγετών του κόσμου, με σκοπό την επίλυση των προβλημάτων της ανθρωπότητας.
Στην αρχή του παιχνιδιού βρίσκεστε σε μια περιοχή την οποία φυλά ο Taj, ένα τζίνι ελέφαντας. Εκτός από καταρράκτες, πεταλουδίτσες και βατραχάκια, τα οποία μπορείτε να πατήσετε με τα καρτ (κάνουν και αστείους θορύβους την ώρα που τα πατάτε, αλλά επανέρχονται στη ζωή), υπάρχουν οι πόρτες για τέσσερις κόσμους τους Dino Domain, Snowflake Mountain, Sherbert Valley και Dragon Forest. Στην αρχή έχετε πρόσβαση μόνο στον πρώτο κόσμο - πρέπει να μαζέψετε κάποια χρυσά μπαλόνια για να μπείτε, το πρώτο από τα οποία είναι κοντά στην πόρτα. Κάθε κόσμος διαθέτει 4 πίστες, καθώς επίσης ένα battle game και τον αρχηγό, στην αρχή κλειδωμένα. Κάθε νίκη σού δίνει ένα μπαλόνι, μόλις δε περάσετε όλες τις πίστες, αγωνίζεστε ενάντια στον αρχηγό. Τον νικάτε και τελειώνετε με τον συγκεκριμένο κόσμο, σωστά;
Χα! Λάθος και πάλι. Νικώντας για πρώτη φορά τον αρχηγό, δημιουργείται μια καινούρια πρόκληση. Οι πίστες στις οποίες είχατε προηγουμένως θριαμβεύσει, ανοίγουν και πάλι, αυτήν τη φορά για την "πρόκληση του ασημένιου νομίσματος".
Σε αυτήν τη φάση πρέπει να μαζέψετε 8 ασημένια νομίσματα, τα οποία βρίσκονται διασκορπισμένα σε κάθε πίστα. Μερικά από αυτά δεν είναι δύσκολο να βρεθούν. Α, ξεχάσαμε να σας πούμε ότι εκτός από τα νομίσματα, πρέπει να νικήσετε 7 αντιπάλους, πολύ καλύτερους από αυτούς που είχατε αρχικά αντιμετωπίσει.



Το χταπόδι είναι ο αρχηγός του Sherbert Island. Ενας από τους πιο βρώμικους αρχηγούς.

Mario τι;

Πιστεύουμε ότι έχετε πλέον διαπιστώσει πως οποιαδήποτε σύγκριση με το Mario Kart είναι απολύτως άδικη, καθώς τα παιχνίδια δεν έχουν σχέση μεταξύ τους.



Συνεχίζουμε την παρουσίασή μας. Αφού μαζέψετε τα ασημένια νομίσματα και νικήσετε τους αντιπάλους σας και στις 4 πίστες, αντιμετωπίζετε και πάλι τον αρχηγό. Περιττό να αναφέρουμε ότι η αντιμετώπισή του έχει δυσκολέψει

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΣΤΟ DIDDY KONG RACING

99 Red Balloons

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΑΣ, ΑΡΑΓΕ, ΚΑΠΟΙΟΙ ΠΟΥ ΝΑ ΘΥΜΟΥΝΤΑΙ ΤΟ ΟΜΩΝΥΜΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΤΗΣ ΝΙΝΑ Ή ΜΗΠΩΣ ΕΙΜΑΙ ΤΟΣΟ ΜΕΓΑΛΟΣ;
ΟΙ ΚΑΙΡΟΙ ΕΧΟΥΝ ΑΛΛΑΞΕΙ ΚΑΙ ΤΑ ΜΠΑΛΟΝΙΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΠΙΑ ΤΟΣΟ... ΦΙΛΙΚΑ.

ΚΟΚΚΙΝΟ

ΤΟ ΧΡΩΜΑ ΤΟΥ ΚΙΝΔΥΝΟΥ. ΚΑΘΟΛΟΥ ΠΕΡΙΕΡΓΟ, ΛΟΙΠΟΝ, ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΥΜΕ ΜΕΣΑ ΕΝΑΝ ΠΥΡΑΥΛΟ.



ΜΠΛΕ

ΑΝΤΙ ΓΙΑ ΗΛΙΟ, ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΠΑΛΟΝΙ ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΟΞΕΙΔΙΟ ΤΟΥ ΝΑΤΡΙΟΥ ΚΑΙ ΑΥΞΑΝΕΙ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΣΑΣ.



ΠΡΑΣΙΝΟ

ΑΝΤΙ ΓΙΑ ΤΟ ΣΥΝΗΘΕΣ "ΠΡΟΧΩΡΑ", ΕΔΩ ΣΗΜΑΙΝΕΙ "ΣΤΑΜΑΤΑ". ΜΕ ΑΥΤΟ ΓΕΜΙΖΕΙΣ ΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ΕΜΠΟΔΙΑ.



ΚΙΤΡΙΝΟ

ΤΟ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ΧΡΩΜΑ ΤΩΝ ΔΕΙΛΩΝ. ΔΙΝΕΙ ΜΙΑ ΑΣΠΙΔΑ ΓΙΑ ΛΙΓΟ ΧΡΟΝΙΚΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΚΑΙ ΔΕΝ ΣΑΣ ΠΕΙΡΑΖΕΙ ΚΑΝΕΝΑΣ.



ΠΟΛΥΧΡΩΜΟ

ΠΑΝΙΣΧΥΡΟΣ ΜΑΓΝΗΤΗΣ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΟΛΛΑΤΕ ΣΤΑ ΠΡΟΠΟΡΕΥΟΜΕΝΑ ΟΧΗΜΑΤΑ, ΜΕΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥΣ.





Μόλις συναντήσατε τον Taj, το τζίνι του παιχνιδιού.



Η μάχη των τρωκτικών φθάνει στο αποκορύφωμά της. Conker εναντίον Pipsy.



Με τέτοιες τεράστιες ματάρες πώς είναι δυνατόν να είναι κακός; Και όμως, είναι!



Τα τέσσερα κομμάτια του φυλαχτού έχουν βρεθεί. Ρίξτε μέσα στο στόμα του Wizpig και θα ζωντανέψει.

αρκετά. Μόλις τον νικήσετε, θα ανταμειφθείτε με το 1/4 ενός μαγικού φυλαχτού, το οποίο έχει την ιδιότητα να δίνει σε ένα τμήμα του αγάλματος του Wizpig, στην κεντρική αρένα, σάρκα και οστά. Σε αυτό το σημείο θα αρχίσετε να ψάχνετε ασπιρίνες και χάπια για την καρδιά και την πίεση, αφού χρειάζεστε και τα άλλα 3 κομμάτια του φυλαχτού. Με τον έναν ή τον άλλο τρόπο θα καταφέρετε να τα μαζέψετε και έτσι θα βρεθείτε αντιμέτωποι με τον ίδιο τον Wizpig. Αν νομίζατε ότι οι άλλοι αρχηγοί είναι δύσκολοι και απατεώνες, δεν έχετε δει τίποτα. Ο Wizpig τους κάνει να μοιάζουν με τα παιδάκια που μαζεύουν χρήματα για τον έρανο της αγάπης. Νικήστε τον και το παιχνίδι τελείωσε, σωστά; Πόσες φορές πρέπει να το πούμε; ΛΑΘΟΣ!!!

Μετά τη νίκη επί του αρχηγού, μερικά από τα αντικείμενα της κεντρικής αρένας δείχνουν το πραγματικό τους πρόσωπο. Δεν μπορείτε ποτέ να ξέρετε τι μπορεί να κρύβει ένας συνηθισμένος και φαινομενικά αθώος φάρος. Τη δεύτερη φορά που θα περάσετε, θα ανακαλύψετε καινούριες πίστες, καινούριους αρχηγούς, καινούριους κρυφούς χαρακτήρες, καινούριες αρένες μονομαχιών (battle tracks). Και δεν τελειώνουμε εδώ.

Εδώ TT, εκεί TT, τι είναι το TT;

Εκτός από το "απλό" racing-adventure παιχνίδι, υπάρχουν και πολλά άλλα στοιχεία που θα ανακαλύψετε στο DKR. Στην κεντρική αρένα κάθε κόσμου περιπλανιέται ένα συμπαθέστατο χρονόμετρο, ο TT (Time Trial, χαζούληδες), με τον οποίο μπορείτε να παίξετε στο Time Trial κομμάτι του παιχνιδιού. Μη νομίζετε όμως ότι ο TT είναι ένα αθώο μικρό ρολογάκι. Κάθε άλλο. Πρόκειται για ένα σαδιστικό γουρούνι. Ο TT κρύβει και αυτός κομμάτια μαγικού φυλαχτού, καθώς επίσης και αρκετά μυστικά. Νομίζετε ότι τα παραλέμε;

Προτού προχωρήσουμε στην ανάλυση των battle tracks, θεωρούμε υποχρέωσή μας να σας αναφέρουμε ότι στο DKR δεν οδηγείτε μόνο καρτ. Σιγά μην ήταν τόσο εύκολο. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, όχι μόνο μπορείτε να οδηγήσετε τρία διαφορετικά οχήματα (hovercraft, αεροπλανάκι και καρτ), αλλά πρέπει να μάθετε να τα οδηγείτε τέλεια. Σημειωτέον ότι ο χειρισμός τους είναι εντελώς διαφορετικός. Τι είναι αυτά τα πράγματα;



Νικώντας σε κάθε πίστα, ο Taj σας δίνει ένα χρυσό μπαλόνι. Τα μαζεύετε και ανοίγετε καινούριες πίστες.

Φτιάξτε κάποιο δύσκολο παιχνίδι, βαρεθήκαμε τα εύκολα!

Οι αρένες μονομαχιών ανοίγουν βρίσκοντας ένα κλειδί που βρίσκεται σε κάποιο σημείο κάθε κόσμου. Κάθε κόσμος έχει (ευτυχώς) μια αρένα. Το κλειδί του πρώτου κόσμου ανακαλύπτεται σχετικά εύκολα, στην πρώτη πίστα, αλλά τα υπόλοιπα είναι κρυμμένα σε δύσβατα σημεία. Ευτυχώς, όμως, οι

ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΕΙΑ.



Στις σήραγγες του Evermore Peak τα εφέ φωτισμού είναι καταπληκτικά.


Σε αυτό το battle game πρέπει να συγκεντρώσετε τα αυγά στη φωλιά σας. Με τους υπόλοιπους να προσπαθούν να τα κλέψουν, δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται.



Υπέροχο τοπίο και πολλά μπαλόνια. Θα ήταν τέλειο μέρος για διακοπές, αν δεν ήταν γεμάτο ζώα-καμικάζι.



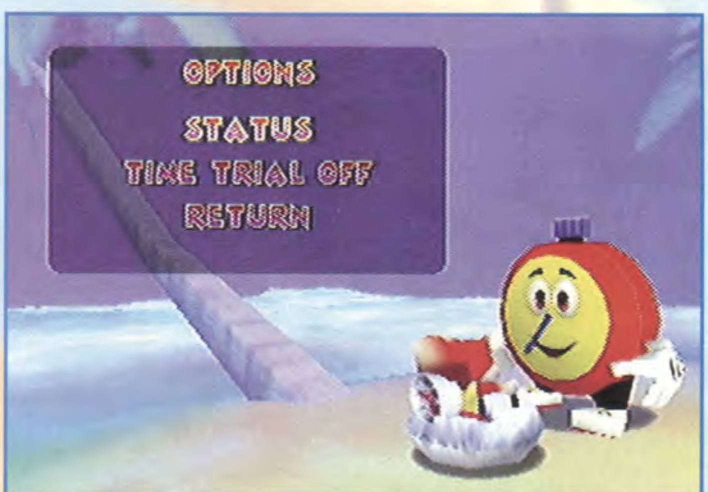
προγραμματιστές προνόησαν και έτσι δεν χρειάζεται να ψάχνετε για το κλειδί αντιμετωπίζοντας ταυτόχρονα και τους αντιπάλους σας. Πάλι καλά.
Αλλη μία διαφορά σε σχέση με το Mario Kart εντοπίζεται στα battle tracks. Το να κυνηγά ο ένας παίκτης τον άλλο δεν είναι αρκετό. Υπάρχει ένα battle track στο οποίο πρέπει να μαζέψετε αυγά δεινοσαύρων και να τα μεταφέρετε στη φωλιά τους. Ακούγεται εύκολο, όμως για κακή σας τύχη, ενώ οι παίκτες είναι 4, τα αυγά είναι 3! Κάποιο άλλο battle track έχει ως στόχο τη συγκέντρωση μπανανών. Μην ξεχνάτε πως ο ήρωάς μας είναι μαϊμού.
Το στοιχείο όμως που δίνει αρκετούς πόντους στο παιχνίδι είναι το ότι οι αρένες μονομαχιών είναι εξίσου απολαυστικές τόσο με 4 παίκτες όσο και με 1 παίκτη.
Τούτο διότι οι ελεγχόμενοι από το μηχάνημα αντίπαλοι μόνο εύκολοι δεν μπορούν να θεωρηθούν. Ισως να μη φθάνουν το επίπεδο σαδισμού των αντιπάλων του Extreme G, αλλά είναι πολύ πιο δύσκολοι από τους ξενέρωτους του Mario Kart. Μόλις καταφέρετε να ξεπεράσετε όλα τα εμπόδια και αποκαλύψετε όλα τα μυστικά του παιχνιδιού - για μισό λεπτό, υπάρχει κανείς που να πιστεύει ότι τελειώσαμε εδώ; - έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε τους απλούς αγώνες για τη δόξα και το χρήμα. Κάθε κόσμος έχει ένα δωμάτιο το οποίο περιέχει ένα τρόπαιο. Οδηγήστε πάνω του και θα μπορέσετε να λάβετε μέρος σε έναν απλό αγώνα που μοιάζει με το Mario Kart!



Πατώντας το Α, τη στιγμή που οι λέξεις "Get Ready" σβήνουν, επιτυγχάνετε πολύ γρήγορο ξεκίνημα.

Πολυ ψηλά ανεβαίνει η μαϊμού και θα φανεί ο...

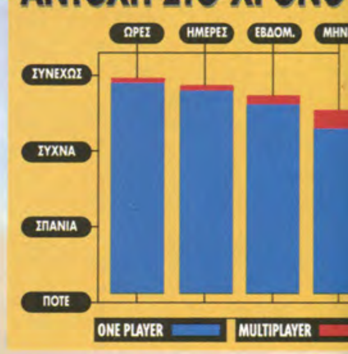
Τα πάντα στο Diddy Kong Racing αγγίζουν το τέλειο. Ο έλεγχος των οχημάτων είναι πολύ εύκολος, ωστόσο οι πιο πεπειραμένοι παίκτες θα καταφέρουν να βρουν κινήσεις που θα μαγέψουν τα πλήθη. Τα γραφικά είναι πολύ προσεγμένα, με σημασία στη λεπτομέρεια και κινούνται ταχύτατα. Ακόμη και η μουσική ταιριάζει απόλυτα στο παιχνίδι. Είναι χαρούμενη, ενώ θυμίζει αδιόρατα κάποιους γνωστούς σκοπούς. Αλλάζει τέμπο όσο προχωρά η πίστα και είναι διαφορετική για κάθε χαρακτήρα. Ο μεγάλος κίνδυνος που απειλεί το DKR είναι η παρεξήγηση. Τι εννοούμε; Οταν ήρθε το παιχνίδι για πρώτη φορά στο γραφείο όλοι έτρεξαν να το δουν. Παρακολουθώντας το όμως μόνο λίγα λεπτά, μερικοί κατέληξαν εύκολα στο συμπέρασμα ότι είναι ίδιο με το Mario Kart και εύκολο.
Τώρα, βέβαια, έχουν αλλάξει γνώμη και τσακώνονται για το ποιος θα το πρωτοπαίξει. Ο δε Αγγελος, που δήλωνε ότι είναι εύκολο, τις τελευταίες μέρες έχει βρει ένα λούτρινο χταποδάκι και κάνει βουντού (αν δείτε τις φωτογραφίες θα καταλάβετε).
Μετά τα Blast Corps, Goldeneye και Diddy Kong Racing η Rare παρουσιάζει ίσως τα τρία καλύτερα παιχνίδια για το Nintendo 64. Το DKR μπορεί να μοιάζει με το Mario Kart, όπως και το Goldeneye με το Turoc, διαφέρει όμως στον πιο βασικό τομέα ενός παιχνιδιού, το gameplay. Αν βρίσκατε εθιστικό το Mario Kart, φανταστείτε τι γίνεται με το DKR. Οι τίτλοι της Nintendo βελτιώνονται συνεχώς και γίνεται όλο και πιο δύσκολο να τους βρεις κάποιο ψεγάδι. Ετσι, επιβεβαιώνεται η ρήση της εταιρίας: "φτιάχνουμε τα καλύτερα παιχνίδια στον κόσμο". Αν συνεχίσει έτσι, τότε το 1998 θα είναι η χρονιά της. Να 'στε καλά παιδιά.



Ο ΤΤ είναι το ρολόι που θα σας χρονομετρήσει, εάν θέλετε να δείτε πόσο γρήγοροι είστε.



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



2η γνώμη

Θυμάστε τη συγκίνηση που νιώσατε όταν είδατε για πρώτη φορά το Super Mario 64; Παρόμοια συναισθήματα σας επιφυλάσσει και η ενασχόλησή σας με το DKR. Επειτα από αυτό το παιχνίδι και το Goldeneye είναι δύσκολο η Rare να καταφέρει να ξεπεράσει τον εαυτό της. Πιστεύουμε όμως ότι θα τα καταφέρει.

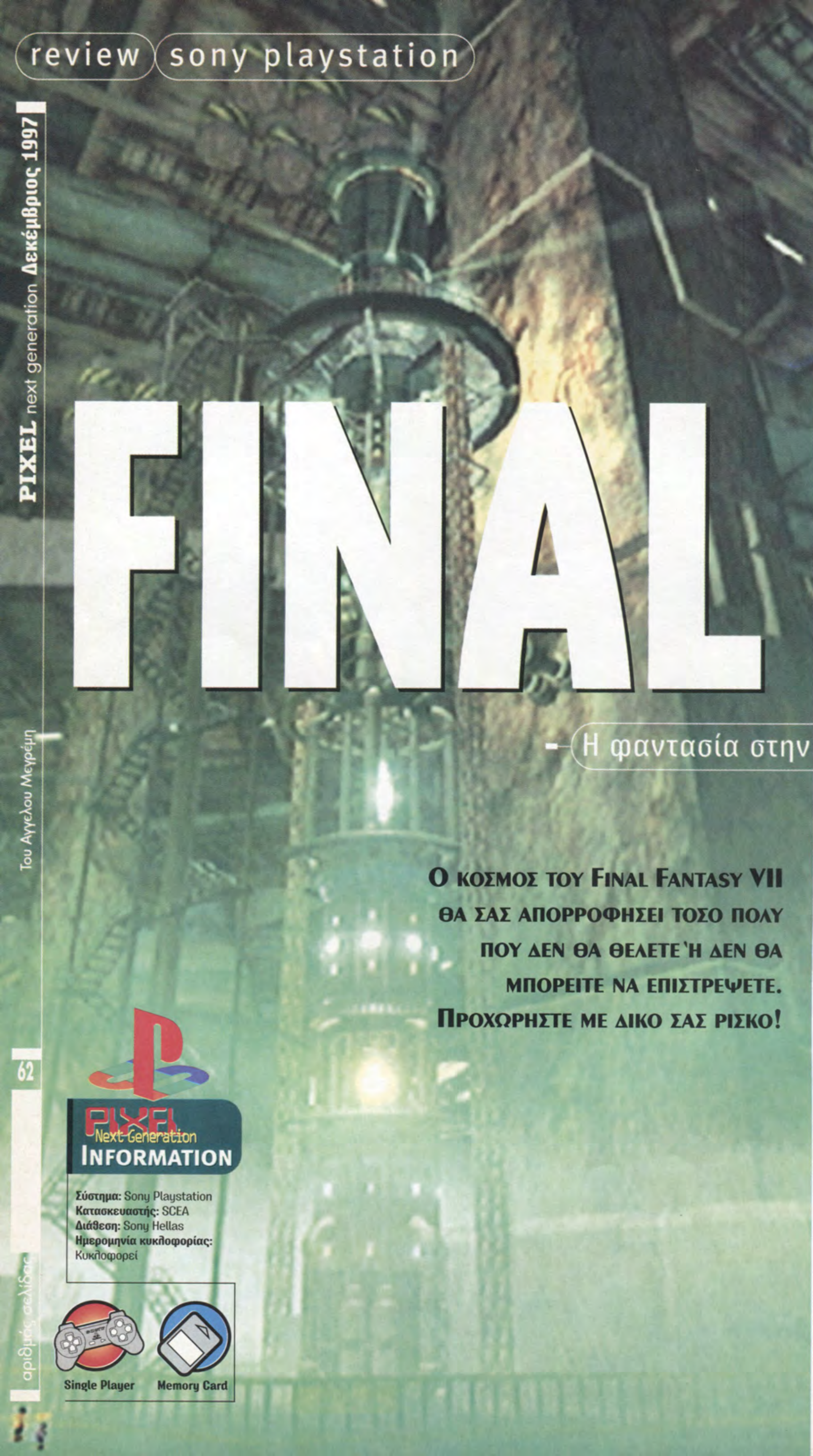
PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●●

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **95%**

Τέτοια παιχνίδια μάς κάνουν να παίζουμε video games.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Mario Kart, Extreme G





FINAL FA

Η φαντασία στην εξουσία

Του Αγγέλου Μεγρέμη

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ FINAL FANTASY VII ΘΑ ΣΑΣ ΑΠΟΡΡΟΦΗΣΕΙ ΤΟΣΟ ΠΟΛΥ ΠΟΥ ΔΕΝ ΘΑ ΘΕΛΕΤΕ Ή ΔΕΝ ΘΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΙΣΤΡΕΨΕΤΕ. ΠΡΟΧΩΡΗΣΤΕ ΜΕ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΡΙΣΚΟ!

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: SCEA
Διάθεση: Sony Hellas
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player — Memory Card

Επιτέλους, μετά την ιαπωνική έκδοση του Final Fantasy VII, κυκλοφόρησε η πολυαναμενόμενη αγγλική. Ετσι, έχουμε στη διάθεσή μας 3 "δισκάκια" γεμάτα περιπέτεια σε έναν τεράστιο κόσμο. Τρέξτε να τα προμηθευτείτε!
Μέσω του τίτλου οι δημιουργοί του θίγουν κάποια βασικά προβλήματα των υπερ-αναπτυγμένων πόλεων. Το Final Fantasy VII εξελίσσεται σε μία πόλη δύο επιπέδων, ονόματι Midgar. Αυτή η αναμφισβήτητα τεράστια κυκλική πόλη κατοικείται από δύο διαφορετικές κοινωνικές τάξεις, τους πλούσιους και (μαντέψτε) τους φτωχούς. Οσοι είναι στην κορυφή απολαμβάνουν καθαρό αέρα, περιποιημένες γειτονιές, πλήρη ελευθερία! Κάτω από αυτήν την πολυτέλεια, όμως, τα πράγματα δεν είναι και τόσο ευχάριστα. Ο αέρας, παγιδευμένος κάτω από το επάνω στρώμα της πόλης, είναι απίστευτα μολυσμένος. Επίσης, το φως του ήλιου ποτέ δεν φθάνει στο κάτω στρώμα, με αποτέλεσμα να μην υπάρχει φυσικό φως. Αντ' αυτού κυριαρχεί το τεχνητό διάχυτο φως από ηλεκτρικές λάμπες. Πρόκειται δηλαδή για μία ατμόσφαιρα βιομηχανική, σκοτεινή, κατάλληλη όμως για εξερεύνηση καθώς εξάπτει τη φαντασία σας.
Στο Final Fantasy VII η υπόθεση διαδραματίζει σημαντικό ρόλο. Το σενάριο ξεδιπλώνεται μπροστά στα μάτια σας με τη χρήση κουτιών



Η πρώτη συνάντησή σου με την Aeris, το κορίτσι των λουλουδιών. Θα την προειδοποιήσεις για τη βόμβα ή θα πιάσεις κουβεντούλα περί ανέμων και υδάτων;



Επειδή σίγουρα δεν είναι στα σχέδιά σας να γίνετε... κάρβουνο, πρέπει να βρείτε τρόπο να περάσετε.



Μετά την πτώση σας σε μία εκκλησία ανακτάτε τις αισθήσεις σας ακούγοντας μία γνώριμη φωνή.

THE BIG GAME

ITASY VII



"Ο,τι ξέρατε μέχρι τώρα πρέπει να το ξεχάσετε."

διαλόγου, στα οποία εμφανίζεται το κείμενο. Η ανάμειξή σας στην εξέλιξή του είναι περιορισμένη και οι επιλογές σπανίζουν, ωστόσο είναι κάτι που περνά απαρατήρητο καθώς η ιστορία θα σας απορροφήσει εντελώς, ενώ το αίσθημα της περιπέτειας θα σας κυριεύσει, ειδικά κατά την εισαγωγή σας στα φιλμάκια (τα οποία αναμειγνύονται με το παιχνίδι πάρα πολύ καλά).
Ο πιο σημαντικός χαρακτήρας είναι ο Cloud Strife, ο οποίος έχει ένα "πολύ" μεγάλο σπαθί και μακριά, χρυσαφί, μαλλιά. Αν και φαίνεται νέος, το παρελθόν του είναι πλούσιο. Μικρός σε ηλικία αποφάσισε να φύγει από το χωριουδάκι του, ονόματι Nibelheim, και να γίνει μέλος του Soldier, μίας επίλεκτης και αποτελεσματικής στρατιωτικής μονάδας υπό τον έλεγχο του διεφθαρμένου προέδρου Shinra. Επειτα από μερικά χρόνια αποχωρεί από τη μονάδα υπό συνθήκες που αποκαλύπτονται σταδιακά μέσα στο παιχνίδι. Οταν αναλαμβάνετε το χειρισμό του, έχει ήδη ταχθεί υπό τις διαταγές μίας μυστικής επαναστατικής

ΤΙ ΘΥΜΑΜΑΙ ΤΩΡΑ...

Ο Cloud σταματά να παριστάνει το "σκληρό καρύδι", όταν η παλιά του αγάπη, η Tifa, του θυμίζει τα παιδικά τους χρόνια και την υπόσχεση που έδωσαν τότε. (Δεν είναι πολύ ρομαντικό;) Η σκηνή αλλάζει και βλέπουμε και τους δύο σε παιδική ηλικία (στην ουσία, είναι οι ίδιοι χαρακτήρες αλλά φαίνονται σαν να έχουν "μπει" στο πλύσιμο) στη Nibelheim, την πόλη στην οποία μεγάλωσαν. Οσο χαριτωμένοι κι αν φαίνονται, μην ξεγελιέστε. Είναι αρκετά επικίνδυνα πιτσιρίκια.













PIXEL next generation Δεκέμβριος 1997



ΔΡΑΜΑΤΙΚΕΣ ΣΚΗΝΕΣ

Με την καταστροφή του ρομπότ που έχει στείλει ο Shinra με σκοπό να σας παραφυλάξει, δημιουργείται μια τρύπα στη γέφυρα, ανάμεσα σε εσάς και τους φίλους σας. Ενώ ο Cloud (δηλαδή εσείς) προσπαθεί να περάσει, παρεμβάλλεται μία κινηματογραφική σκηνή που δείχνει το παλικάρι να πέφτει και να χάνεται στο κενό. Αν δεν έχετε σώσει το παιχνίδι νωρίτερα, θα νιώσετε τα νεύρα σας να γίνονται... πουρές.











δύναμης που ως σκοπό έχει την ανατροπή του καθεστώτος. Σε αυτό περίπου το σημείο μπαίνετε στο παιχνίδι και αρχίζει η δράση!
Τα μέλη αυτής της επαναστατικής οργάνωσης ονομάζονται Avalanche και ξέρουν πολύ καλά τη δουλειά τους. Σκοπός τους είναι η καταστροφή των οκτώ αντιδραστήρων παραγωγής ενέργειας, οι οποίοι βρίσκονται βαθιά στο έδαφος και ρουφάνε κυριολεκτικά τη ζωή από τον πλανήτη. Για την επίτευξη του ανωτέρω στόχου απαιτείται η τοποθέτηση σύγχρονων εκρηκτικών και στους οκτώ αντιδραστήρες. Κατά συνέπεια πρέπει να μεταφέρεστε από μέρος σε μέρος κι από στόχο σε στόχο μέχρι να τους κανονίσετε όλους. Καθώς έχετε υπηρετήσει και στην αντίθετη πλευρά, οι Avalanche προτίθενται να σας πληρώσουν αδρά, προκειμένου να αποκαλύψετε τις γνώσεις σας όσον αφορά στο Soldier. Αν και αρχικά δεν ενδιαφέρεστε για τους σκοπούς της οργάνωσης παρά μόνο για το χρήμα, σύντομα θα πάρετε το θέμα πολύ ζεστά.
Οποτε συναντάτε κάποιον πρόθυμο να γίνει μέλος της ομάδας σας, σας δίνεται η ευκαιρία να του δώσετε κάποιο όνομα της προτίμησής σας. Ετσι, έχετε τη δυνατότητα να δίνετε αστεία παρατσούκλια. Αυτό βέβαια μέχρι τη στιγμή που θα πάρετε στα σοβαρά την υπόθεση και τη μοίρα των χαρακτήρων. Σημειώνουμε, όμως, ότι πρέπει να σκεφθείτε καλά τα ονόματα που θα δώσετε γιατί θα ισχύουν σε όλο το παιχνίδι.



Το να "τρως" μία Hellbomb στο πρόσωπο είναι ασφαλώς ανυπόφορο.



Μετά την καταστροφή του πρώτου αντιδραστήρα φθάνετε σε αυτό το σημείο, καταδιωκόμενοι από την αστυνομία. Πού θα πάτε τώρα, ε;



Στο Bar της Tifa θα βρείτε μία μυστική είσοδο που θα σας οδηγήσει στο υπόγειο, το οποίο δεν είναι άλλο από το αρχηγείο των παρανόμων.

Δεν είναι ανάγκη να δείτε τον τρελό αριθμό πωλήσεων που έχει σημειώσει το παιχνίδι στην Ιαπωνία για να καταλάβετε ότι δεν πρόκειται για συνηθισμένο RPG, όπου το μόνο που κάνετε είναι να... βαράτε μύγες περιμένοντας να έρθει η επόμενη μάχη. Το συγκεκριμένο σύστημα έχει παρακαμφθεί ολοκληρωτικά στο FF VII. Εδώ είστε συνεχώς περιτριγυρισμένοι από φοβερά γραφικά με υπόσταση και μαγικό χαρακτήρα. Αξίζει αναφοράς το γεγονός ότι τα γραφικά δεν δημιουργήθηκαν από παλαίμαχους στον τομέα των Computer Graphics. Αντίθετα, χρησιμοποιήθηκαν οι καλλιτέχνες της εταιρίας, τους οποίους απλώς προμήθευσαν με τον απαραίτητο εξοπλισμό. Οι καλλιτέχνες έμαθαν να χρησιμοποιούν σταδιακά τους σταθμούς εργασίας και (προς έκπληξη πολλών) τα αποτελέσματα είναι καταπληκτικά. Συχνά το εκθαμβωτικό σκηνικό είναι απλώς μία τεράστια εικόνα χωρισμένη σε τμήματα, πάνω από τα οποία κινείται η κάμερα. Η εμφάνιση κάθε νέου δωματίου, χωριού ή τομέα ενισχύει την πεποίθηση ότι πρόκειται για τις πιο εμπνευσμένες σκηνές στην ιστορία των παιχνιδιών του είδους. Μπορείτε να μιλήσετε σε οποιονδήποτε σας κινήσει το ενδιαφέρον, να χαζέψετε σε μαγαζιά, όπου μπορείτε να πουλήσετε ή να αγοράσετε πανοπλίες, όπλα και



Επιστρέφοντας στο σπίτι έπειτα από μία κοπιαστική περιπέτεια, ο Barret αποφασίζει να ξεδιψάσει σε ένα μπαρ. Υστερα από λίγο, οι θαμώνες αρχίζουν να βγαίνουν από τα παράθυρα.



Τα rendered σκηνικά είναι σχεδιασμένα με μεγάλη προσοχή και σωστά τοποθετημένα στο χώρο.



Το κωμικό στοιχείο δεν απουσιάζει από το παιχνίδι. Μόλις η παρέα σας μπαίνει στο τρένο, ένας ταραγμένος επιβάτης αναφωνεί με παράπονο: "Γι' αυτό δεν μου αρέσει να παίρνω το τελευταίο τρένο".





Μακριά από το θόρυβο και τη βρωμιά της πόλης υπάρχουν πολλά γραφικά χωριουδάκια όπως αυτό εδώ.







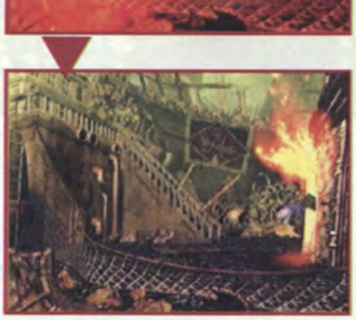
Στη βιομηχανική ζώνη πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί. Κίνδυνοι παραμονεύουν σε κάθε γωνιά.

ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΟ...

Οι προγραμματιστές του παιχνιδιού έχουν κάνει πολύ έξυπνη δουλειά. Για παράδειγμα, όταν γίνεται μια έκρηξη, αυτή παρεμβάλλεται με μία σκηνή video και στη συνέχεια το παιχνίδι επιστρέφει στη δράση.







μαγεία, να βρείτε ιατρικά φίλτρα στους δρόμους ή να βρεθείτε σε καταστάσεις στις οποίες "βγάζετε πυραυλάκια στα πόδια" καθώς προσπαθείτε να ξεφύγετε από διάφορους κινδύνους όπως από κάποιον αντιδραστήρα που εκρήγνυται εκείνη τη στιγμή (είτε με δική σας ευθύνη είτε όχι).

Οι χαρακτήρες όμως του παιχνιδιού στερούνται λεπτομέρειας, κάτι που γίνεται ιδιαίτερα εμφανές όταν η κάμερα πλησιάσει πολύ, οπότε φαίνονται οι ελλείψεις στα χέρια, το στόμα κ.λπ. Πρόκειται για ένα σημαντικό μειονέκτημα, το οποίο όμως δικαιολογείται από το γεγονός ότι η κύρια αγορά όπου απευθύνεται το παιχνίδι είναι αυτή της Ιαπωνίας. Ετσι, οι χαρακτήρες είναι "γλυκούληδες", μια και το μόνο χαρακτηριστικό τους είναι τα τεράστια μάτια και τα πλούσια μαλλιά. Οταν όμως ξεκινά κάποια μάχη, τα πάντα αλλάζουν, αφού είναι ένα από τα καλύτερα στοιχεία του παιχνιδιού. Ο,τι ξέρατε μέχρι τώρα πρέπει να το ξεχάσετε. Το παιχνίδι σάς παρασύρει σε ένα τρισδιάστατο texture mapped περιβάλλον, με την κάμερα να αλλάζει συνέχεια σαν τρελή, με φανταστικά εφέ μαγικών και περίεργα τέρατα. Οι χαρακτήρες σας ξαφνικά αποκτούν

"Η ιστορία θα σας απορροφήσει εντελώς."



ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΔΩ;

Πρέπει να προσέχετε όταν ο ήρωάς σας έχει κάποιο προαίσθημα. Συνήθως πέφτει στο έδαφος (αυτό δεν είναι προαίσθημα, καταληψία είναι), οπότε καλό είναι να μην πέσει σε τρύπα. Το καλό είναι ότι με αυτόν τον τρόπο δίνονται στοιχεία για τη συνέχεια.





"Είστε συνεχώς περιτριγυρισμένοι από φοβερά γραφικά."

ανθρώπινα χαρακτηριστικά και αναλογίες. Κυρίες και κύριοι, επιτέλους έχουμε ένα παιχνίδι στρατηγικής και εξυπνάδας, το οποίο ταυτόχρονα είναι οπτικά ευχάριστο.
Εκτός των γραφικών, οι μάχες πραγματικού χρόνου είναι ικανές να σας "ανάψουν" όσο δεν φαντάζεστε. Για αυτούς που δεν το γνωρίζουν, τα περισσότερα παιχνίδια του είδους σε περιπτώσεις μάχης στηρίζονται σε ένα σύστημα, σύμφωνα με το οποίο ο καθένας κινείται ακολουθώντας κάποια σειρά και δεν τίθεται θέμα χρήσης των αντανακλαστικών του παίκτη. Στο FF VII, αν και το σύστημα δεν αλλάζει ριζικά, εντούτοις οι αλλαγές είναι αρκετές για να το διαφοροποιήσουν από τα άλλα.



Πρέπει να πατήσετε έναν διακόπτη ακριβώς τη στιγμή που οι φίλοι σας ανοίγουν την πόρτα. Το πρόβλημα είναι ότι είστε εκτεθειμένος και κινδυνεύετε να σας πιάσουν.

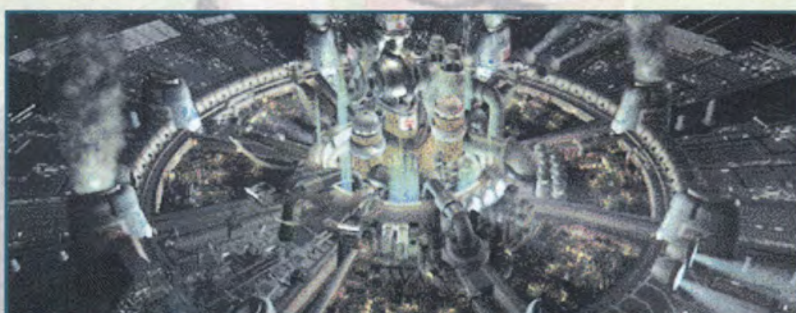
Κάθε χαρακτήρας έχει μια μπάρα χρόνου. Προτού ο εκάστοτε χαρακτήρας δεχθεί εντολές, πρέπει να περιμένετε να γεμίσει αυτή η μπάρα. Όσο αυξάνονται τα μέλη της ομάδας ο



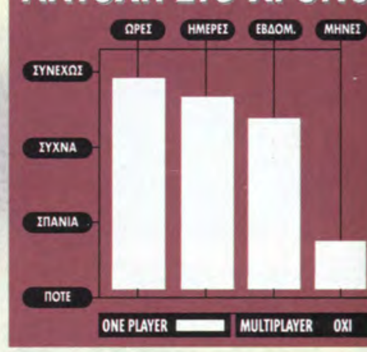








ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





Ούτε στα τρένα μπορείτε να ησυχάσετε, καθώς υπάρχουν τηλεχειριζόμενες συσκευές αναγνώρισης ταυτότητας.



Όταν χάνετε το πρώτο ραντεβού, όλοι νομίζουν ότι είστε νεκρός. Έτσι, κάνουν πάρτι όταν σας βλέπουν ξανά.



Περπατώντας στις φτωχογειτονιές, βρήκαμε την είσοδο για το σπίτι αυτού του ανθρώπου. Τι σπίτι δηλαδή, σε μία σωλήνα μένει ο άνθρωπος. Δεν ξέρουμε, όμως, τι έχει κάνει, για να ζει εκεί.



Αποφασίστε: θα πολεμήσετε ή θα παραστήσετε τους ρομαντικούς, προσφέροντας λουλούδια στην Tifa;



Μιλώντας με τον κόσμο, μαθαίνετε τι σκέφτονται οι απλοί άνθρωποι για την επαναστατική ομάδα σας. Μερικοί φοβούνται.



Η Jessie σάς καθαρίζει έπειτα από έκθεση σε ακτινοβολία. Οι κινήσεις της, όμως, φανερώνουν κάτι περισσότερο από απλό συντροφικό ενδιαφέρον.

ΛΟΓΟΚΡΙΣΙΑ;

Μπορεί οι χαρακτήρες να είναι γλυκούληδες, το παιχνίδι, όμως, έχει αρκετές "ενήλικες πινελιές". Ο Barret πολλές φορές βρίζει, ενώ στο σταθμό των τρένων ένα ζευγάρι αυτοκτονεί πηδώντας μπροστά στο τρένο.











Ενα τυπικό οπλοπωλείο στο Midget. Λόγω αναδουλειάς, ο ιδιοκτήτης μόνο κωλοτούμπες δεν κάνει από τη χαρά του, όταν μπαίνετε μέσα.



Ο φρουρός Scorpion έχει στριμώξει τον Barret. Θα μείνετε με σταυρωμένα τα χέρια;

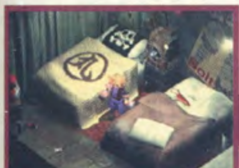
συγχρονισμός τους γίνεται υψίστης σημασίας καθώς πολλές φορές θα κρατάτε μερικούς, προκειμένου να τους χρησιμοποιήσετε για πιο στρατηγικές κινήσεις. Αυτή η τακτική θα φανεί ιδιαίτερα χρήσιμη εναντίον σημαντικών αντιπάλων.

Η παράταξη των χαρακτήρων παίζει εξίσου σημαντικό ρόλο. Για παράδειγμα, οι πιο αδύναμοι καλό θα είναι να παραταχθούν στις πίσω γραμμές και να είναι εξοπλισμένοι με μακριά κοντάρια και δυνατά μαγικά, ενώ οι πιο μεγαλόσωμοι μπροστά για να τους προστατεύουν. Βέβαια, οποιοσδήποτε μπορεί να το παίξει προστάτης και αν δει τα σκούρα να την κοπανήσει, αλλά αυτό δεν βοηθά πάντα. Τα ξόρκια και η μαγεία παίζουν επίσης σημαντικό ρόλο. Ωστόσο η συνεχής αναβάθμισή τους περιπλέκει τα πράγματα και σύντομα θα σας μπερδέψει.

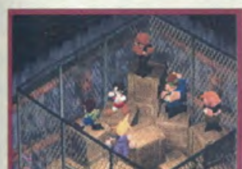
Συνοψίζοντας, το Final Fantasy VII είναι το πιο ολοκληρωμένο παιχνίδι που θα δείτε για καιρό. Ακόμη και αν ψάχνετε για ένα παιχνίδι δράσης, είναι σίγουρο ότι θα το προτιμήσετε. P



Μέσα στο τρένο, καθ' οδόν για τον επόμενο αντιδραστήρα, χρησιμοποιήστε τον δημόσιο υπολογιστή μαζί με την Tifa και θα μάθετε περισσότερα για την πόλη.



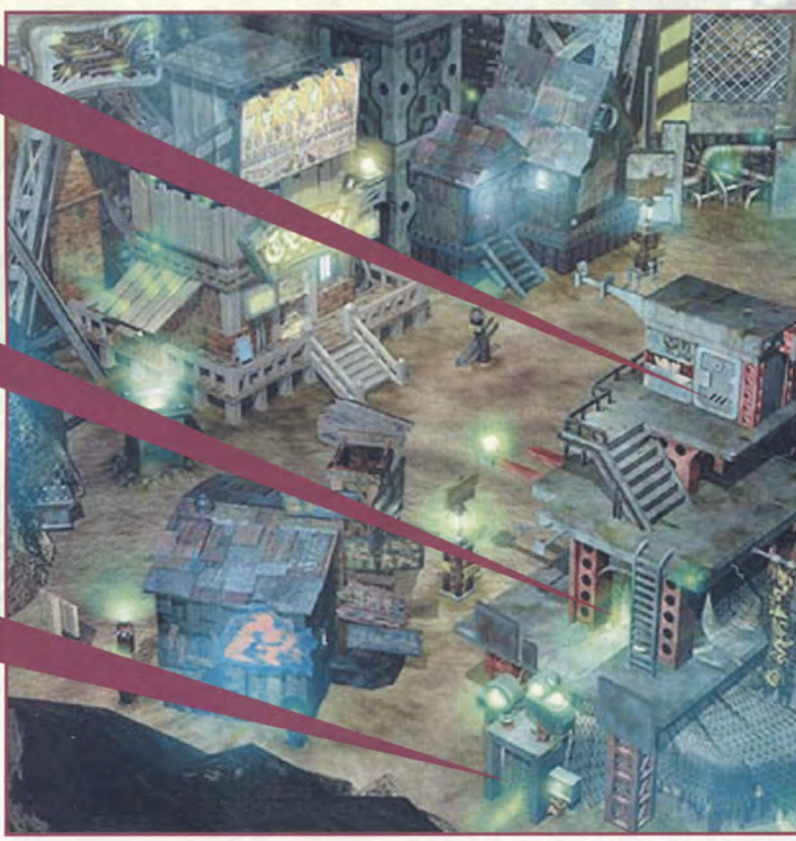
Πληρώνοντας 10 gils, μπορείτε να νοικιάσετε το δωμάτιο για ένα βράδυ και να ξεκουραστείτε.



Τι άλλο θα μπορούσατε να κάνετε, εκτός από προπόνηση;



Εδώ μπορείτε να πουλήσετε τα χάλκινα βραχιόλια και να αγοράσετε σιδερένια.



FINAL FANTASY VII

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 93%

Κάντε και κάνα διάλειμμα για φαγητό!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Vandal-Hearts
Suikoden

PIXEL next generation Δεκέμβριος 1997

DUKE NU

ΑΝ ΟΙ ΕΞΩΓΗΙΝΟΙ ΝΟΜΙΖΑΝ ΟΤΙ ΑΥΤΗ ΤΗ ΦΟΡΑ ΘΑ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΟΥΝ, ΤΗΝ ΠΑΤΗΣΑΝΕ! ΔΕΝ ΘΑ ΜΕΙΝΕΙ ΤΙΠΟΤΑ ΟΡΘΙΟ!

Του Γιώργου Κουρκουτά

Εάν είναι δυνατόν!



Οταν πριν από έναν χρόνο η κυριαρχία του Doom στα PCs κλονίστηκε από την εμφάνιση των Duke Nukem 3D και Quake, οι χρήστες των game consoles περίμεναν με αγωνία την παρουσίαση του Doom στο Saturn ή το Playstation. Οι PC users κόμπαζαν ότι δεν ήταν ποτέ δυνατόν να κυκλοφορήσουν για τις κονσόλες τρισδιάστατα παιχνίδια βολών πρώτου προσώπου.
Με την εμφάνιση του Doom στο Playstation και το Saturn αρκετοί ήταν αυτοί που απογοητεύτηκαν. Ειδικά η έκδοση για Saturn ήταν κάτω του μετρίου. Η κατάσταση όμως άρχισε να αλλάζει, όταν μία αμερικανική εταιρία αποφάσισε να αποδείξει ότι οι 32-bit game consoles, με την περιορισμένη RAM και τη μη επαρκή ισχύ για την ομαλή κίνηση των 3D textured map κόσμων, μπορούν να συγκριθούν με τα PCs στα παιχνίδια βολών πρώτου προσώπου. Ο λόγος για τη Lobotomy Software Inc., η οποία με τον πρώτο τίτλο της, που άκουγε στο όνομα Exhumed, κατέπληξε τους κατόχους Saturn και όχι μόνο. Το συγκεκριμένο παιχνίδι διέθετε ομαλότατη κίνηση και εκπληκτικά εφέ.
Η εμπειρία της σε παιχνίδια του είδους έκανε τη Sega να της εμπιστευτεί τη μεταφορά του Duke Nukem 3D στο Saturn. Τρία επεισόδια, με συνολικά είκοσι τρία επίπεδα, σας περιμένουν να τα εξερευνήσετε... Πρόκειται για ένα όντως πολύ μεγάλο παιχνίδι.
Για να είμαστε ακριβείς, ενώ έχουν μεταφερθεί όλες οι "ακατάλληλες" σκηνές από το πρωτότυπο, τα κρυφά επίπεδα έχουν αντικατασταθεί από άλλα, δημιουργημένα από τη Lobotomy.
Τα γραφικά του είναι καταπληκτικά. Το Duke Nukem 3D είναι το πρώτο Doom-clone στο οποίο η δράση εκτυλισσόταν και σε εξωτερικούς χώρους. Μεταξύ των εσωτερικών χώρων περιλαμβάνονται μπουντρούμια, υποθαλάσσια κανάλια, μέχρι και χώροι κτιρίων. Η χρήση εξωτερικών κόσμων απαιτεί υψηλό βαθμό ρεαλισμού, προϋπόθεση την οποία πληροί το Duke Nukem 3D.
Αλλο ένα σημείο που εντυπωσιάζει είναι τα εφέ φωτισμού του τρισδιάστατου κόσμου. Η Lobotomy έχει κάνει εξαιρετική δουλειά σε αυτόν τον τομέα. Ειδικότερα, έχει μεταφέρει όλα τα εφέ του πρωτοτύπου, τα οποία μάλιστα έχει βελτιώσει σε πολλές περιπτώσεις. Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στα "τερατάκια", τα οποία διακρίνονται για τη λεπτομερή απόδοσή τους. Επίσης, έχουν μεταφερθεί οι καθρέφτες του αυθεντικού παιχνιδιού (ο γράφων το κατάλαβε αμέσως μόλις έριξε μία οπλοβομβίδα σε έναν καθρέφτη και τα πάντα κοκκίνισαν!. Η τεχνητή νοημοσύνη των κακών είναι σωστά κατανεμημένη στα είκοσι τρία



Να μπω ή να μην μπω; Με τέτοιο όπλο θα μπω.



Εδώ παίρνετε μια μικρή γεύση των εφέ φωτισμού του παιχνιδιού.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Διάθεση: Zegetron
Κατασκευαστής: Lobotomy Software
Τύπος: Doom-clone
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 1

Single Player



Ενας ευτυχισμένος παίκτης.



Στενές επαφές 3D τύπου.



Ωχ! Απο πού θα περάσετε τώρα;

KEM 3D

"Δεν υπάρχουν αρνητικά σημεία στο Duke Nukem 3D για Saturn."


Ασσος της σκοποβολής.


Ανοιξε πέτρα να διαβώ!





επίπεδα, προσθέτοντας πολλούς πόντους στο gameplay του παιχνιδιού. Εξάλλου, η ταχύτητα και η ομαλότητά του θα σας αφήσουν άναυδους. Για την ακρίβεια, η ταχύτητά του είναι ανάλογη αυτής ενός Pentium PC στα 100+ MHz(!). Αυτό το χαρακτηριστικό αποτελεί επίτευγμα για game console τεχνολογίας του 1994. Τα 60 frames per second δίνουν στο παιχνίδι την κατάλληλη αίσθηση. Βέβαια, η ανάλυσή του είναι χαμηλή σε σχέση με αυτήν στα PCs, μην είμαστε όμως πλεονέκτες.
Ας περάσουμε τώρα στους συμβιβασμούς που έγιναν και στα αρνητικά σημεία του παιχνιδιού... Δεν υπάρχουν αρνητικά σημεία στο Duke Nukem 3D για Saturn. Απλά πράγματα! Πέραν αυτού, η Lobotomy πρόσθεσε στο Duke Nukem 3D και το περίφημο Death Tank game, το οποίο είχε παρουσιαστεί για πρώτη φορά στην αμερικανική έκδοση του Exhumed. Η Lobotomy δεν πρόλαβε να το συμπεριλάβει στην ευρωπαϊκή έκδοση. Ευτυχώς, για εμάς είναι διαθέσιμο τώρα.
Αναλυτικότερα, το Death Tank είναι ένα action/arcade επηρεασμένο από την εποχή της Atari 2600. Σε αυτό έχετε στη διάθεσή σας ένα tank που κινείται και εκτοξεύει ειδικούς πυραύλους, οι οποίοι εκρήγνυνται στον αέρα, και άλλα μικρότερα βλήματα, τα οποία πέφτουν στο έδαφος. Σκοπός σας είναι να καταστρέψετε τους αντιπάλους σας, να κάνετε δρόμο για να περάσετε και, φυσικά, να σωθείτε από τους εχθρούς. Η λέξη "αντίπαλοι" παραπέμπει σε άλλους έξι φίλους σας! Πρόκειται για ένα από τα πιο εθιστικά multiplayer games.
Αν το Duke Nukem 3D δεν συμπεριληφθεί στη συλλογή σας, θα είστε αδικαιολόγητοι.


Η αρχή της αποστολής σας.


Πάλι αστοχήσατε;

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **96%**

Καταπληκτικό

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Exhumed, Doom, Quake

GRAND TH

ΤΕΡΜΑ ΠΙΑ ΤΑ ΚΑΛΑ ΠΑΙΔΙΑ. Η DMA ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΘΑ ΚΑΝΕΙ ΠΑΤΑΓΟ.

του Ηλία Κουκούτσα

Μέχρι εδώ ήταν



Κανόνας Νο 1: Ποτέ μη βγαίνετε από το αυτοκίνητο όταν βρίσκεται εκεί κοντά κάποιος αστυνομικός.



Από την ημέρα που εμφανίστηκε το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι τα πράγματα δεν έχουν αλλάξει και πολύ. Πάντα αναλαμβάνετε το ρόλο του ήρωα, του επίλεκτου που θα σώσει είτε τη Γη από τις επιθέσεις εξωγήινων ή τρομοκρατών είτε τους φίλους του ή τα αγαπημένα του πρόσωπα από κάποιον κακό άνθρωπο.
ΑΛΛΑ..., για πλησιάστε λίγο και κάντε ησυχία. Μεταξύ μας, ποιος από εσάς δεν έχει νιώσει μεγάλη ευχαρίστηση σκοτώνοντας και τους αθώους σε μερικά παιχνίδια; Πόσες φορές πιάσατε τον εαυτό σας να πυροβολεί αδιακρίτως στο Virtua Cop;
Σε έναν όχι αγγελικά πλασμένο κόσμο πρέπει να είμαστε πάντα με το μέρος του καλού; Μήπως ήρθε ο καιρός να δοκιμάσουμε και την άλλη πλευρά του νόμου;
Το Grand Theft Auto καταφέρνει να βγάλει προς τα έξω τον χειρότερο χαρακτήρα κάθε ανθρώπου. Υποδύεστε έναν μικροκακοποιό, ο οποίος θέλει να αναρριχηθεί στην ιεραρχία του εγκλήματος. Η μοναδική ικανότητά σας είναι να κλέβετε αυτοκίνητα και να τα οδηγείτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε, αποφεύγοντας τις παγίδες του νόμου και κάνοντας εξυπηρετήσεις στο "μεγάλο αφεντικό", με την ελπίδα ότι θα σας εκτιμήσει και θα σας προωθήσει στην ιεραρχία του οργανωμένου εγκλήματος.
Κυρίες και κύριοι, σας παρουσιάζουμε την πρώτη εξομοίωση εγκλήματος.
Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε τρεις μεγάλες πόλεις, οι οποίες είναι απομιμήσεις πραγματικών πόλεων. Νέα Υόρκη, Σαν Φρανσίσκο και Μαϊάμι περιμένουν την τρομοκρατική δράση σας. Παρακολουθείτε τη δράση από ψηλά, ο δε ρόλος σας είναι να φτιάξετε έναν καλό φάκελο στην αστυνομία κλέβοντας αυτοκίνητα και κάνοντας χάρες και εξυπηρετήσεις στους "νονούς" κάθε περιοχής.

Κλοπες

Οσο χρονικό διάστημα είστε με τα πόδια, μπορείτε να χτυπάτε τους αθώους κατοίκους της πόλης ή και να τους πυροβολείτε, αν βρείτε κάποιο όπλο. Μεταξύ της απλής βόλτας με τα πόδια και της κλοπής αυτοκινήτου μεσολαβεί μόνο το πάτημα ενός πλήκτρου. Πατήστε το, σύρετε έναν ανυποψίαστο οδηγό έξω από το αυτοκίνητό του, μπείτε μέσα και οδηγήστε μακριά. Οι πόλεις είναι γεμάτες αυτοκίνητα, σε μεγάλη ποικιλία μοντέλων και χρωμάτων. Για την ακρίβεια, περιλαμβάνονται από σαραβαλάκια μέχρι πανάκριβα αυτοκίνητα όπως Lamborghini Diablo και από σχολικά λεωφορεία μέχρι πολυτελείς λιμουζίνες. Πάρτε όποιο μπορείτε. Για να το θέσω πιο απλά, όποιο αμάξι μπορείτε να σταματήσετε, μπορείτε και να το κλέψετε, ακόμη κι αν έχει επιβάτες. Στη δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας συμβάλλει καθοριστικά και ο ήχος του παιχνιδιού. Η πλήρης ελευθερία κινήσεώς σας μέσα στην πόλη και κλοπής όποιου αυτοκινήτου θέλετε είναι πολύ σημαντικό δέλεαρ για την απόκτηση του παιχνιδιού. Τα πράγματα, όμως, έχουν και συνέχεια.

Φονος

Αρκετά παίξαμε, όμως, με τα αυτοκινητάκια. Ηρθε η ώρα να πάρουμε την υπόθεση στα



Σε περιπτώσεις όπως αυτή, είναι πολύ πιθανό να λιώσετε με τις ρόδες σας κάποιον αστυνομικό που έχει βγει από το αυτοκίνητό του.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: DMA
Διάθεση: Multirama
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player



Κλέψτε μία λιμουζίνα μαζί με τους επιβάτες της και κάντε τους μία βόλτα που δεν θα ξεχάσουν ποτέ. Μετά πετάξτε τους με τη λιμουζίνα στο ποτάμι.



Μπορεί οι πόρτες να μην ανοίγουν σωστά, αλλά η Lamborghini είναι το πιο γρήγορο και συνάμα το πιο... εύθραυστο αυτοκίνητο.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ & ΥΠΟΚΛΟΠΕΣ

Η ΜΟΝΤΕΡΝΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΑΙΖΕΙ ΜΕΓΑΛΟ ΡΟΛΟ ΣΤΟ G.T.A. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟΝ PAGER ΚΑΙ ΘΑ ΜΑΘΕΤΕ ΑΝ ΤΟ "ΜΕΓΑΛΟ ΑΦΕΝΤΙΚΟ" ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΚΑΠΟΙΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ. ΕΠΙΣΗΣ, ΜΕ ΤΟ C.B. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΥΠΟΚΛΕΠΤΕΤΕ ΤΙΣ ΣΥΧΝΟΤΗΤΕΣ ΤΗΣ ΑΣΤΥΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΝΑ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΜΠΡΟΣΤΑ ΤΟΥΣ.

EFT AUTO

ΑΝΑΤΙΝΑΞΕΙΣ ΑΠΟ ΜΑΚΡΙΑ





Αν είστε αρκετά τυχεροί, μπορεί να ανακαλύψετε σε μερικά VW φορτηγάκια παρκαρισμένα σε περίεργα σημεία στο επίπεδο του Σαν Φρανσίσκο. Μόλις μπείτε μέσα, στην οθόνη σας θα εμφανιστεί ένα τεράστιο KILL FRENZY και θα αναλάβετε τον έλεγχο ενός τηλεκατευθυνόμενου buggy φορτωμένου με εκρηκτικά, με το οποίο ανατινάζετε άλλα αυτοκίνητα. Πώς ήταν στην ταινία "Dirty Harry: Dead Pool"; Κάτι τέτοιο...







Εκεί που προσπαθείτε να την κοπανήσετε όσο πιο γρήγορα μπορείτε, πέφτετε σε μποτιλιάρισμα. Βρίσκεστε σε πραγματική πόλη.





Ενας από τους μηχανόβιους έκλεψε ένα φορτίο ναρκωτικών που ανήκε στο "μεγάλο αφεντικό". Εσείς πρέπει να το πάρετε πίσω. Πώς; Πατήστε τους.



Οι οπαδοί του Κρίσνα θα συναντήσουν τον "Κύριό" τους, καθώς τους "πατάτε" για να κερδίσετε πόντους.

ΜΑΥΡΟ ΧΡΗΜΑ

Ως γνήσιος κακοποιός που είστε, μπορείτε να βγάλετε έξτρα λεφτά πουλώντας τα αυτοκίνητα που έχετε κλέψει. Πηγαίνετε στο λιμάνι κάθε πόλης και εκεί διάφοροι τύποι θα αγοράσουν επιτόπου κάποιο ακριβό αυτοκίνητο. Οσο καλύτερη η κατάσταση του αυτοκινήτου τόσο περισσότερα λεφτά θα κερδίσετε.





"Το G.T.A. θα φέρει στην επιφάνεια τα κρυμμένα πάθη πολλών ανθρώπων."

χέρια μας. Θα λάβετε εντολές από τα δημόσια τηλέφωνα που βρίσκονται στο Central Park, όπως ακριβώς συμβαίνει και στις ταινίες. Το "μεγάλο αφεντικό" αναλαμβάνει να σας δώσει αυτοπροσώπως τις εντολές, χωρίς να παραλείπει να σας στολίζει με μερικά κοσμητικά επίθετα. Παρ' ότι υπάρχουν 200 αποστολές, οι προγραμματιστές έχουν φροντίσει να μη μοιάζουν μεταξύ τους. Κάθε πόλη είναι χωρισμένη σε δύο πίστες, με διαφορετικές αποστολές η καθεμία. Σε μία εκτελείτε εντολές της κινεζικής μαφίας και σε κάποια άλλη βρίσκεστε στις υπηρεσίες ενός διεφθαρμένου αστυνομικού. Θα σας ζητηθεί να "καθαρίσετε" ορισμένα μέλη αντίπαλων συμμοριών, να βοηθήσετε να ξεφύγει κάποιος κατόπιν ληστείας σε τράπεζα, να αφήσετε κάπου μία βαλίτσα ή και να παραδώσετε ένα πακέτο. Οπως είναι φυσικό με τέτοιες δραστηριότητες, δεν μπορεί παρά να υπάρχουν και απώλειες. Καθώς τρέχετε, για παράδειγμα, στο δρόμο, μπορεί να σας πεταχθούν μπροστά διάφοροι περαστικοί. Τι κάνετε τότε; Απλούστατα, τους πατάτε. Βέβαια, αυτό θα κινητοποιήσει την αστυνομία εναντίον σας. Φανταστείτε αστυνομικό κυνηγητό, όταν πάρετε κάτω από τις ρόδες του αυτοκινήτου σας μία ολόκληρη παρέα οπαδών του Κρίσνα (οι τύποι με τις πορτοκαλί ρόμπες) μόνο και μόνο για να κερδίσετε επιπλέον βαθμούς.

ΕΚΒΙΑΣΜΟΙ

Φθάσαμε, αισίως, στο αστυνομικό μέρος του παιχνιδιού. Οπως είναι φυσικό, οι διεφθαρμένοι μπάτσοι



Οταν βρίσκετε ένα ακριβό αυτοκίνητο παρκαρισμένο σε περίεργο σημείο, συνήθως έχει κάποιο μήνυμα για εσάς στο κινητό τηλέφωνο.



Οταν βλέπετε κιβώτια στην άκρη του δρόμου, μην καθυστερείτε καθόλου. Μπορεί να περιέχουν από όπλα μέχρι δωροδοκίες αστυνομικών.





Οταν οι μπάτσοι σάς πλησιάζουν επικίνδυνα, κάνετε μία γρήγορη βόλτα από τα παράνομα συνεργεία αυτοκινήτων και αλλάξτε χρώμα στο αυτοκίνητό σας ή και πινακίδες.



Φθάνοντας σε μία κλινική αμβλώσεων με κάποιον υπάλληλο στο πίσω κάθισμα ανακαλύπτετε ότι οι "φίλοι της ζωής" έχουν κάνει κατάληψη. Κοπανήστε τη γρήγορα.

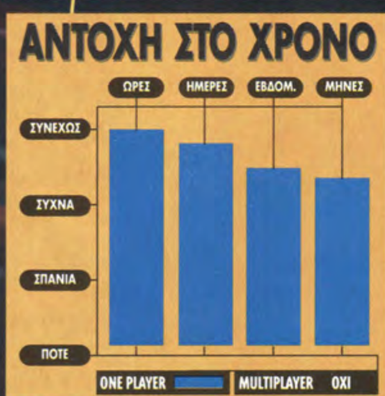


Οταν πρέπει να στρίβετε απότομα, μην ξεχνάτε ότι τα αυτοκίνητα έχουν και χειρόφρενο...



Ολοι οι υπόλοιποι οδηγοί είναι νομοταγείς και σταματούν στα φανάρια. Ευκαιρία να τους κλέψετε το αυτοκίνητο.





είναι η μειοψηφία. Ολοι οι υπόλοιποι θα σας κυνηγούν συνεχώς, παρεμποδίζοντας τη δουλειά σας. Οσα πιο πολλά αδικήματα κάνετε τόσο πιο πολύ θα σας κυνηγούν.
Οι δρόμοι θα γεμίσουν μπλόκα. Τι θα πρέπει να κάνετε εσείς; Μα, να τους αποφύγετε με κάθε τρόπο.
Στην ανάγκη, περάστε από ένα γκαράζ του υποκόσμου και αλλάξτε το χρώμα του αυτοκινήτου σας ή ακόμη και τις πινακίδες. Στην προσπάθειά σας θα βρείτε βοήθεια από μερικά κιβώτια που βρίσκονται διασκορπισμένα στην πόλη. Περνώντας από πάνω τους με το αυτοκίνητο κερδίζετε διάφορα δωράκια όπως κλειδιά για αποδράσεις από τη φυλακή, αλεξίσφαιρα γιλέκα και, φυσικά, όπλα. Αυτό, όμως που εντυπωσιάζει περισσότερο στο παιχνίδι είναι το επίπεδο ρεαλισμού στο σχεδιασμό των πόλεων. Δίνει την εντύπωση ότι πρόκειται για μία πραγματική πόλη με πραγματική ζωή. Για παράδειγμα, μόλις βάλετε φωτιά ή πατήσετε κάποιον άνθρωπο, θα καταφθάσουν στον τόπο του εγκλήματος πυροσβεστικά οχήματα ή ασθενοφόρα. Τι κάνετε εσείς; Εκπληρώνετε τα παιδικά όνειρά σας. Τα κλέβετε και κάνετε βόλτες με τους φάρους ανοιχτούς και τις σειρήνες να ουρλιάζουν...
Περνώντας σε πιο συνηθισμένα πράγματα, θα πρέπει να αναφέρω ότι το παιχνίδι δεν διαθέτει εντυπωσιακά τρισδιάστατα γραφικά. Ωστόσο, το επίπεδο λεπτομέρειάς του είναι υψηλό και σε αυτό το στοιχείο οφείλεται η υψηλή βαθμολογία. Ο ήχος είναι φανταστικός, δίνοντάς σας παράλληλα την αίσθηση ότι παρακολουθείτε από ψηλά τη ζωή μιας μεγαλούπολης. Υπάρχουν πολλές λεπτομέρειες οι οποίες, ενώ δεν είναι εμφανείς την πρώτη φορά, σας βοηθούν να μπείτε στο κλίμα του παιχνιδιού - για παράδειγμα, τα κουδουνάκια που κρατούν οι οπαδοί του Κρίσνα, ο ήχος των οποίων δυναμώνει όσο τους πλησιάζετε.
Αυτό, όμως, που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει, εκτός από το πρωτότυπο σενάριό του, είναι το υψηλού επιπέδου gameplay. Το G.T.A. είναι άκρως εθιστικό. Βάζω στοίχημα ότι, αν καταφέρετε να ξεπεράσετε το ταμπού του σεναρίου, δεν θα σταματάτε με τίποτα. Στο κάτω-κάτω, απευθύνεται σε ενηλίκους. Είναι επίσης απολύτως σίγουρο ότι θα προξενήσει πολύ μεγάλες αντιδράσεις. Προς το παρόν, όμως, δεν θα πάρω θέση και θα το κρίνω απλώς ως ένα ακόμη παιχνίδι.

> **"Μην ξεχνάτε ότι πρόκειται για παιχνίδι ενηλίκων."**

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 96%

Το πρώτο βήμα για την παρανομία!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Μόνο αν βγείτε στο δρόμο και κάνετε τα ίδια στ' αληθεια.

Του Ηλία Κούκουτσα

TOP GEAR

ΙΣΧΥΡΙΣΤΗΚΑΤΕ ΠΟΤΕ ΟΤΙ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑ ΣΟΒΑΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΑΛΙ ΣΤΟ N64; ΑΝ ΝΑΙ, ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΑΠΟΨΗ ΣΑΣ. ΤΟ TOP GEAR RALLY ΑΛΛΑΖΕΙ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ.



Σύννεφο σκόνης

Εχετε νιώσει ποτέ την αίσθηση της ταχύτητας, γλιστρώντας με ένα αγωνιστικό RS Cosworth στην άκρη ενός γκρεμού; Δεν είναι υπέροχο το συναίσθημα που νιώθεις, όταν το αυτοκίνητο "πετάει κώλο" σε μια λασπωμένη διαδρομή και ο χρόνος που έχεις στη διάθεσή σου για να το επαναφέρεις στον ίσιο δρόμο είναι ελάχιστος; Υπέροχες εμπειρίες. Τι; Δεν τις έχετε νιώσει; Περίεργο. Μήπως δεν έχετε αγοράσει ακόμα το Top Gear Rally; Αν όχι, μην καθυστερείτε άλλο.

Είναι αλήθεια ότι κανένα παιχνίδι αυτοκινήτων δεν έχει καταφέρει να μεταδώσει στον παίκτη την αίσθηση των αληθινών αγώνων, να ανεβάσει την αδρεναλίνη του στα ύψη, να κάνει το στομάχι του να φθάσει στο στόμα του. Το παιχνίδι που τα είχε καταφέρει καλύτερα μέχρι τώρα ήταν το Sega Rally. Ωσπου εμφανίστηκε το Top Gear Rally (ή TGR στο εξής).

Η πρώτη εντύπωση από το TGR δεν είναι θετική. Ειδικά, αν παρακολουθήσετε το παιχνίδι κάποιου άλλου είναι πολύ πιθανό ότι θα απογοητευθείτε. Τα πράγματα όμως δεν είναι πάντα έτσι όπως φαίνονται. Στην αρχή το παιχνίδι είναι όντως κάπως αργό. Και λοιπόν; Τι περιμένατε, να σας δίνονται από την αρχή όλα τα αυτοκίνητα του παιχνιδιού; Καθίστε αναπαυτικά και ειδοποιήστε τους φίλους σας ότι θα χαθείτε για ένα διάστημα. Επιλέξτε το πρωτάθλημα και αφεθείτε. Στην αρχή

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Boss Game Studios
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player | 2 παίκτες
Cartridge | Controller Pack
Rumble pack



Οχι, οι οδηγοί δεν είναι μεθυσμένοι. Απλώς σε αυτό το σημείο του δρόμου της παραλίας υπάρχει μια παράκαμψη, την οποία αν ακολουθήσετε γλιτώνετε αρκετό χρόνο. Οι παρακάμψεις δεν φαίνονται πουθενά, γι' αυτό πρέπει να τις βρείτε μόνοι σας.


Στα δεξιά του δρόμου υπάρχει μία παράκαμψη που σας γλιτώνει από τις στροφές.



Οταν βάφετε το αυτοκίνητο με τα χρώματα της Τζαμάικα, είναι φυσικό να χορεύει συνέχεια και να μη στέκεται στο δρόμο.



RALLY



Το replay δείχνει μια Lancia Delta να σκάβει για πετρέλαιο έπειτα από ένα άλμα.

ξεκινάτε τελευταίος μιας σειράς 20 αυτοκινήτων και τρέχετε γύρω από μερικές αρκετά μεγάλες πίστες. Κερδίζοντας όμως θα αποζημιωθείτε με καινούριες πίστες και... ταχύτερα αυτοκίνητα. Αν εξακολουθήσετε να κερδίζετε, τα αυτοκίνητα θα αρχίσουν να τρέχουν με υπερβολική ταχύτητα. Ενα μικρό μειονέκτημα του παιχνιδιού αποτελεί το γεγονός ότι δεν χρησιμοποιεί τα πραγματικά ονόματα των αυτοκινήτων, ωστόσο οι συντμήσεις είναι αρκετά διαφωτιστικές. Οταν, για παράδειγμα, δείτε στην οθόνη επιλογών σας ένα αυτοκίνητο με την ονομασία L.D., δεν πιστεύω να υπάρχει κανείς που δεν θα αναγνωρίσει τη θρυλική και αξεπέραστη Lancia Delta Intergralle. Επειτα από 5 γύρους, θα έχετε στη διάθεσή σας αυτοκίνητα όπως το Cosworth, η Lancia Delta, η Porsche 959, η BMW M3, ένα Nissan Skyline GT-R και μερικά ακόμα υπεραυτοκίνητα. Παρέχεται επίσης η δυνατότητα να τα βάψετε, χρησιμοποιώντας το paintshop που βρίσκεται στο παιχνίδι.



Πολλές πίστες διαθέτουν και τούνελ. Το συγκεκριμένο τούνελ στη ζούγκλα είναι γεμάτο με περίεργα αγάλματα του Τριανταφυλλόπουλου.

Χαμηλές πτήσεις

Από τη στιγμή που σας δίνεται η δυνατότητα επιλογής των υπεραυτοκινήτων, το παιχνίδι αλλάζει εντελώς πρόσωπο. Το θέμα της ταχύτητας του οχήματος θα συνεχίσει να σας απασχολεί, αυτήν τη φορά όμως αναζητώντας τρόπους να τη μειώσετε. Με άλλα λόγια, το παιχνίδι δεν προσφέρεται για οδηγούς χωρίς σοβαρή... προϋπηρεσία. Ειδικά με την κάμερα μέσα στο αυτοκίνητο, η αίσθηση της ταχύτητας είναι κάτι παραπάνω από συγκλονιστική. Ο ρεαλισμός βρίσκεται σε τόσο υψηλά επίπεδα, ώστε μερικές φορές δεν χρειάζεστε το rumble pack για να νιώσετε τις δονήσεις ενός τρακαρίσματος.
Αυτό όμως που θα σας ικανοποιήσει περισσότερο στο TGR είναι ο τρόπος με τον οποίο κινούνται τα αυτοκίνητα. Υπάρχει άμεση ανταπόκριση και, το σημαντικότερο, κινούνται και στρίβουν με ρεαλιστικό τρόπο. Παρ' ότι το παιχνίδι ρίχνει μεγαλύτερο βάρος στην arcade αίσθηση (δεν είναι



Ωπα! Είπαμε ότι μπορείτε να πάτε παντού με το αυτοκίνητο, όχι όμως και για ψαροντούφεκο.



Δεν υπάρχει παιχνίδι αυτοκινήτων που να μην έχει και από ένα αερόστατο.



Στο παιχνίδι με δύο παίκτες το TGR είναι αρκετά διασκεδαστικό, όμως δεν έχει καλή ανάλυση, ενώ μειώνεται και η ταχύτητα.



Οταν χειμωνιάζει, οι πίστες αποκτούν άλλη όψη. Η λίμνη στη ζούγκλα παγώνει και έτσι πρέπει να οδηγήσετε στην επιφάνειά της!


Toyota Celica


Escort Cosworth


Isuzu


Lancia Delta


BMW M3





Διπλή φουρκέτα στον ορίζοντα. Ή κάνετε την προσευχή σας και δεν αφήνετε το γκάζι ή μειώνετε εντελώς ταχύτητα, οπότε δέχεστε τα γιαούρτια του κόσμου.



Αν δεν καταφέρετε να πάρετε τη στροφή, θα βρεθείτε στο ξενοδοχείο για να αλλάξετε το λερωμένο παντελόνι σας.



Εδώ υποτίθεται ότι είναι νύχτα. Ωστόσο, μοιάζει περισσότερο σαν να έχει κρεμάσει κάποιος μια λάμπα πάνω από τα κεφάλια μας.



Δεν επιχειρούμε έξοδο από την πίστα, αλλά ψάχνουμε για παράκαμψη. Κάπου εδώ πρέπει να υπάρχει μία.

εξομοιωτής), εντούτοις τα αυτοκίνητα συμπεριφέρονται όπως τα πραγματικά. Ανάλογα λοιπόν με το αυτοκίνητο που έχετε επιλέξει, πρέπει να περιμένετε διαφορετική συμπεριφορά. Με άλλον τρόπο στρίβουν τα αυτοκίνητα που έχουν κίνηση στους πίσω τροχούς και αλλιώς αυτά με κίνηση στους εμπρόσθιους. Επίσης, υπάρχει διαφορά στον τρόπο με τον οποίο στρίβουν τα βαριά και τα ελαφριά αυτοκίνητα. Ο παίκτης πρέπει να μάθει τη συμπεριφορά κάθε αυτοκινήτου, προτού αρχίσει να "ζωγραφίζει" στις πίστες προκειμένου να προσφέρει θέαμα στον κόσμο, αντί να χτυπά σε όλους τους τοίχους κρατώντας μια πορεία προς τον τερματισμό.

Τα αυτοκίνητα επίσης είναι πιστές απομιμήσεις των πραγματικών και συμπεριφέρονται ανάλογα. Βυθίζονται στις αναρτήσεις τους όταν βρίσκονται σε στροφές, η οδική συμπεριφορά τους εξαρτάται από το σημείο τοποθέτησης της μηχανής, ενώ διαθέτουν ακόμα και διαφορετικά κέντρα βάρους. Στην πρώτη πίστα υπάρχει ένα ανάχωμα που στέλνει όλα τα αυτοκίνητα στον αέρα. Αν τρέχετε με το RS (η μηχανή του είναι τοποθετημένη στο κέντρο) ή με την Porsche (είναι πισωκούνητη) στη μέση του άλματος το αυτοκίνητο αρχίζει και γέρνει προς τα πίσω εξαιτίας του βάρους της μηχανής. Παρά το γεγονός ότι τίποτα δεν μπορεί να σταματήσει το αυτοκίνητό σας (περίπου τίποτα, αλλά αυτό θα το δούμε αργότερα) εντούτοις μπορεί να καταστρέφεται στη διαδρομή. Στο τέλος κάθε πίστας, οι μηχανικοί σας αναλαμβάνουν τις επιδιορθώσεις, αντικαθιστώντας τα τρακαρισμένα ή κατεστραμμένα κομμάτια με καινούρια. Τα κομμάτια που έχουν αντικατασταθεί τοποθετούν σε κοινή θέα πάνω σε ένα τραπεζάκι, έτσι ώστε να σας κάνουν ρεζίλι σε όλο τον κόσμο. Αν μάλιστα δεν είστε καλός οδηγός, τότε το αυτοκίνητο από Toyota Supra θα γίνει σαν τρακαρισμένο Cinquecento, δεν θα τρέχει κανονικά στον αγώνα, ενώ δεν θα μπορεί να στρίβει ομαλά. Στο τέλος οι μηχανικοί

ΣΤΟ ΦΑΝΑΡΤΖΙΔΙΚΟ

Ξέρετε ότι έχετε τη δυνατότητα να αλλάξετε το χρώμα του αυτοκινήτου σας; Μπαίνοντας στο φαναρτζίδικο, μπορείτε να κάνετε όποια αλλαγή χρώματος θέλετε. Μπορείτε να το βάψετε έτσι ώστε να είναι έτοιμο για παρέλαση καρνάβαλου, να το





γεμίσετε μηνύματα ή ό,τι άλλο θέλετε. Προσωπικά, πάντως, έχω να κάνω μια παράκληση στη Nintendo. Αν βγάλει το σχεδιαστικό πρόγραμμα για το 64DD, το Mario Artist να μην χρησιμοποιεί τον αναλογικό μοχλό. Είναι αίσχος.



Πού είναι το φαγητό σας; Α, νάτο, πάνω στο παρμπρίζ.











θα παραιτηθούν, αφού περάσουν με τη σειρά και σας χαστουκίσουν.

Καιρός... για νίκη

Το στοιχείο εκείνο του παιχνιδιού που το κάνει να ξεχωρίζει από τον ανταγωνισμό, είναι οι λεπτομέρειες που διαθέτει. Ετσι, παρά το γεγονός ότι το παιχνίδι δεν μπορεί να υπερηφανευθεί για τις πολλές πίστες του, καθώς περιέχει μόνο επαρχιακούς δρόμους, εντούτοις είναι φτιαγμένες με πολύ πιο ρεαλιστικό τρόπο από αυτές του Multi Racing Championship, οι οποίες έδιναν την εντύπωση ότι τρέχεις μέσα σε λούνα παρκ. Η σημαντικότερη λεπτομέρεια όμως είναι οι καιρικές συνθήκες. Στο TGR, αντίθετα με άλλα παιχνίδια, οι καιρικές συνθήκες παίζουν σημαντικό ρόλο καθώς από αυτές εξαρτάται η οδική συμπεριφορά των αυτοκινήτων. Οταν αρχίζει να χιονίζει, για παράδειγμα, θα διαπιστώσετε ότι δεν θα αναγνωρίζετε τις πίστες στις οποίες ήδη έχετε ξαναπαίξει, ενώ το αυτοκίνητο εφοδιάζεται με αλυσίδες και δεν πατάει στο δρόμο. Στο παιχνίδι παρέχεται επίσης δυνατότητα νυχτερινής οδήγησης. Μπορεί να μη φθάνει το επίπεδο αυτής του V-Rally, όμως δεν θα σταματήσετε να χαζεύετε τον τρόπο με τον οποίο γυαλίζουν οι πινακίδες του προπορευόμενου αυτοκινήτου, όταν πέφτουν οι προβολείς σας πάνω του.

Οι προσευχές μας εισακούστηκαν;

Περίπου. Αν και το TGR είναι κλάσεις ανώτερο από το MRC, ωστόσο έχει κάποια μειονεκτήματα. Καταρχήν, ο ήχος δεν στέκεται στο ύψος του παιχνιδιού. Ο θόρυβος των μηχανών αντί να "πωρώνει" τον παίκτη, μερικές φορές τον απωθεί. Επίσης, παρατηρούνται μερικά bugs όπως, παραδείγματος χάριν, μερικές φορές ύστερα από ένα τρακάρισμα τα αυτοκίνητα μένουν ακινητοποιημένα με το κόπο κολλημένο σε κάποιον τοίχο. Σε αυτές τις περιπτώσεις πρέπει να κάνετε reset. Παρ' όλα αυτά είναι το καλύτερο παιχνίδι αυτοκινήτων που έχει κυκλοφορήσει για το N64. Η κυκλοφορία του θα χαροποιήσει ιδιαίτερα τους κατόχους του μηχανήματος, οι οποίοι αγόρασαν το MRC και έκαναν τα στραβά μάτια στα λάθη του. Μόλις καταφέρετε να περάσετε τις πρώτες πίστες, θα ανταμειφθείτε με ένα από τα καλύτερα ράλι. Υπάρχουν στη διάθεσή σας πέντε τεράστιες πίστες, γεμάτες με κρυφά σημεία, από όπου μπορείτε να κόψετε δρόμο. Σας προσφέρονται μερικά από τα πιο υπέροχα και δυνατά αυτοκίνητα, τα οποία σας προκαλούν να τα τιθασεύσετε, και καιρικές συνθήκες που επηρεάζουν ανά πάσα στιγμή τον αγώνα. Το TGR δεν πρέπει να λείπει από καμία συλλογή χρήστη, ο οποίος αρέσκεται σε γρήγορους ρυθμούς οδήγησης. Είναι το παιχνίδι για όλους τους "γκαζόβιους". Τι άλλο πρέπει λοιπόν να γράψω για να σας πείσω να το αγοράσετε και να σταματήσετε να κλαίτε για την έλλειψη ενός σοβαρού racing game από τη συλλογή σας; P



Φάρος στον ορίζοντα. Μήπως παίζουμε το Diddy Kong Racing; Ελπίζω να μη μεταμορφωθεί σε πύραυλο ή κάτι άλλο.



Βλέπετε μία γέφυρα μπροστά σας; Πρέπει να τη διασχίσετε, έτσι δεν είναι; Τότε τι δουλειά έχετε ανάποδα;



Το αυτοκίνητο του περιοδικού παίρνει τη θέση που του αξίζει.

Memory Options



Memory: OXI
Controller Pack: Αποθήκευση κατάστασης, καθώς και των χρωματισμών που έχετε δημιουργήσει..

2η γνώμη

Εχοντας οδηγήσει μερικά γρήγορα αυτοκίνητα, χάρηκα ιδιαίτερα όταν μου δόθηκε η ευκαιρία να παίξω το TGR. Ο χειρισμός του είναι υπέροχος, ενώ οι εναλλαγές των καιρικών συνθηκών το καθιστούν πρόκληση για τους λάτρεις των γρήγορων αυτοκινήτων.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **90%**

Απολαυστικό, ρεαλιστικό, υπέροχο. Αποκτήστε το.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Multi racing championship
F1 Pole Position



NIGHTMARE

Του Σπύρου Παράσχη



ΠΑΜΕ ΓΙΑ ΨΩΝΙΑ;

Αν κατά τη διάρκεια μιας νυχτερινής βόλτας σας γυαλίζει κάτι σε μια βιτρίνα, τα πράγματα είναι απλά: θα την κατεβάσετε και θα πάρετε ό,τι τραβά η ψυχή σας.



"Τα επίπεδα είναι μεγάλα, με πολλές διαδρομές και επικίνδυνα σοκάκια."



Δαιμονικά πλάσματα πέφτουν κατά λάθος πάνω στο σπαθί σας. Πότε-πότε θα συναντάτε μεγάλα τερατάκια που θα απαιτούν ειδική αντιμετώπιση. Για αυτή την Ύδρα, για παράδειγμα, θα χρειαστεί να γκρεμίσετε το ταβάνι. (Ωχ, το αποκάλυψα!)

CREATURES

ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΞΥΠΝΗ ΙΔΕΑ -ΛΕΝΕ- ΝΑ ΠΕΡΠΑΤΑ ΚΑΠΟΙΟΣ ΜΟΝΟΣ ΤΟΥ ΤΗ ΝΥΧΤΑ ΣΤΟΥΣ ΔΡΟΜΟΥΣ ΤΟΥ ΛΟΝΔΙΝΟΥ. ΠΑΡ' ΟΛΑ ΑΥΤΑ, ΝΟΜΙΖΩ ΟΤΙ ΤΟ NIGHTMARE CREATURES ΥΠΕΡΒΑΛΛΕΙ ΛΙΓΟ.

Σατανικά βιβλία

"Φάε τη λεπίδα μου, σιχαμερό πλάσμα της νύχτας!" Φαίνεται περίεργο, αλλά, έπειτα από μερικές προσπάθειες στο καινούριο και άκρως εθιστικό παιχνίδι της Kallisto ονόματι Nightmare Creatures, θα πιάσετε τον εαυτό σας να λέει τέτοιες εξυπνάδες, καθώς θα μακελεύετε όλα τα δαιμονικά τέρατα που είχαν την κακή ιδέα να βρεθούν στο δρόμο σας. Η σφαγή σε όλο της το μεγαλείο!
Το Nightmare Creatures έχει μια τραγική υπόθεση. Ο ήρωας υποδύεται τον κακό και, εν συνεχεία, πρέπει να γίνει καλός για να διορθώσει αυτά που έκανε και να σώσει όχι μόνο το Λονδίνο αλλά ολόκληρο τον κόσμο από τις δυνάμεις του κακού. Και πιστέψτε με, τον περιμένει πολλή δουλειά.
Το όνομα του ήρωα είναι Ιγνάτιος Blackwood (πού πας με τέτοιο όνομα...). Μολονότι είναι ένας θρήσκος άνθρωπος, έκανε ένα λαθάκι: μετέφρασε ένα αρχαίο χειρόγραφο που ανήκε στη σατανική αδελφότητα της Εκάτης και υποδείκνυε τον τρόπο με τον οποίο κάποιος μπορεί να εμφυσήσει ζωή στους νεκρούς. Τη μετάφραση έκλεψε ο Adam Crawley, ένας τρελός επιστήμονας που ως επικεφαλής ενός στρατού από μεταλλαγμένους και zombies απειλεί να καταστρέψει τον κόσμο.
Στο παιχνίδι ο παίκτης ελέγχει είτε τον Ιγνάτιο είτε τη Νάντια. Ποια είναι αυτή; Μα, η κόρη του Dr Jean, ενός συνεργάτη του Ιγνάτιου που δολοφονήθηκε από τον Crawley, λίγο προτού κλαπούν τα έγγραφα. Μπερδευτήκατε από τα πολλά ονόματα; Μη σκάτε... Το παιχνίδι είναι πολύ απλό, αρκεί να καταφέρετε να σκοτώσετε ό,τι τέρας στοιχειώνει τους δρόμους της νύχτας. Όπως συνηθίζεται, οι δύο χαρακτήρες που ελέγχετε έχουν διαφορετικά χαρακτηριστικά. Έτσι, ο Ιγνάτιος είναι δυνατότερος αλλά πιο αργός και χρησιμοποιεί ένα βαρύ κοντάρι, ενώ η Νάντια πιο αδύναμη αλλά και

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Kalisto
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player | Dual Analogue | Memory Card



Στο Nightmare Creatures θα πολεμήσετε διάφορα πλάσματα όπως αυτόν το δικέφαλο τύπο... Ποιος είπε ότι δύο κεφάλια είναι καλύτερα από ένα;



Με μια γρήγορη ματιά πίσω από τον ώμο, σιγουρευέστε ότι η Greenpeace δεν σας είδε, όταν σκοτώνατε αυτόν το συμπαθητικό λύκο!



ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΙΠΟΤΑ, ΜΙΑ ΓΡΑΤΖΟΥΝΙΑ ΜΟΝΟ...

Αν θέλετε να το ρίξετε σε αστειάκια τύπου Monty Pythons, το παιχνίδι προσφέρεται. Δείτε, για παράδειγμα, τι έπαθε αυτό το ζομβιε...



ΑΚΡΑ - Ελπίζω, έτσι, να το καθυστέρησα λίγο.



ΚΕΦΑΛΙ - Δεν βλέπω τίποτα, δεν ακούω τίποτα...



ΚΟΡΜΟΣ - Έχετε γεια βρυσούλες!

ΤΟ ΟΠΛΟΣΤΑΣΙΟ

Οποιος ψάχνει βρίσκει πολύ ζόρικα όπλα και βοηθήματα.



ΑΠΛΗ ΣΦΑΙΡΑ ΥΓΕΙΑΣ - Αναπληρώνει το 1/4 της ενέργειάς σας.



ΚΟΚΚΙΝΗ ΣΦΑΙΡΑ ΥΓΕΙΑΣ - Αναπληρώνει ολόκληρη την ενέργεια.



ΜΟΝΟΚΑΝΝΗ ΚΑΡΑΜΠΙΝΑ - Καλή αλλά της υπομονής.



ΔΙΚΑΝΝΗ ΚΑΡΑΜΠΙΝΑ - Τώρα κάτι γίνεται.



ΝΑΡΚΕΣ - Πυροδοτούνται, αν κάποιος τις πλησιάσει.



ΚΑΡΔΙΑ - Μία ζωή.



ΔΥΝΑΜΙΤΗΣ - Ομορφα πυροτεχνήματα.



ΔΑΥΛΟΣ - Απαραίτητο συστατικό για ζομβιε "φλαμπέ".



ΚΕΡΑΥΝΟΣ - Προσωρινά παγώνει τα τέρατα.



ΛΑΜΠΑ - Δημιουργήστε αντιπερισπασμό με καπνό για να ξεφύγετε.

"Το Nightmare Creatures δεν σκοτίζει τον παίκτη με δύσκολους γρίφους."



Τσκ, τσκ... Με το που πάτησα το πόδι μου σε αυτήν τη γέφυρα, ένα περίεργο χταποδοειδές μου την έπεσε... Πού πάει ο κόσμος...



Αν πυροβολήσετε τα γεμάτα δυναμίτη βαρέλια που βρίσκονται εδώ κι εκεί, θα δημιουργήσετε μια πολύ καταστροφική έκρηξη.

περισσότερο ευκίνητη και προτιμά ένα σπαθί.
Η αλήθεια είναι ότι το παιχνίδι απαιτεί και σκέψη. Εκτός από τις συνεχείς σφαγές θα αντιμετωπίσετε συγκεκριμένους γρίφους, τους οποίους θα κληθείτε να επιλύσετε χρησιμοποιώντας τα αντικείμενα που βρίσκονται στο δρόμο σας. Κάθε επίπεδο παρουσιάζει ένα νέο κεφάλαιο της ιστορίας όπως την προσπάθεια εύρεσης του Crawley, προτού η αυτοκρατορία του κατακτήσει ολόκληρο τον κόσμο.
Η δράση εκτυλίσσεται στις γειτονιές του Λονδίνου και τις ομιχλώδεις αποβάθρες του και φθάνει ως το Westminster, όπου γίνεται η τελική μάχη με το κακό. Τα επίπεδα είναι μεγάλα, με πολλές διαδρομές και επικίνδυνα σοκάκια. Παρά το μέγεθός τους, ο παίκτης οφείλει να ακολουθήσει μία και μοναδική διαδρομή.
Παρ' όλα αυτά, θα πρέπει κάποιος να περιπλανηθεί πολύ για να βρει χρήσιμα για την αποστολή του αντικείμενα, που θα τον βοηθήσουν να κατατροπώσει τις ορδές των τεράτων. Συγκεκριμένα, υπάρχουν πιστόλια, νάρκες αλλά και περισσότερο παραδοσιακές μέθοδοι, όπως αναμμένοι δαυλοί, που προσφέρονται για εντυπωσιακά "τέρατα φλαμπέ". Αν μη τι άλλο, το αίμα στο παιχνίδι ρέει άφθονο και βοηθά τον παίκτη να καταλάβει ότι τα τέρατα όντως πονάνε όταν τα σκοτώνει. Σκεφθείτε, για παράδειγμα, ότι ένα τέρας σάς την πέφτει σε ένα δρομάκι. Τι κάνετε; Αρχικά, μπορείτε να του κόψετε τα πόδια(!), για να του κόψετε και τη φόρα. Μετά, καλή ιδέα θα ήταν να του κόψετε και το κεφάλι(!!!), για να μη σας ενοχλεί με τις φωνές του. Ε, από 'κεί και πέρα δεν έχετε παρά να τον αποτελειώσετε, κόβοντας ό,τι έχει περισσέψει. Τόσο απλά! Οπως το ανέκδοτο με τον σαμουράι και τις μύγες (θα σας το πω κάποια άλλη φορά).
Με όλους αυτούς τους διαμελισμούς, τον άφθονο τοματοπολτό (τι νομίζατε, ότι είναι αληθινό αίμα;) και τις συνεχείς αλλαγές της κάμερας, το παιχνίδι δεν μπορεί παρά να σας θυμίσει το Resident Evil. Η αλήθεια, βέβαια, είναι ότι τα παιχνίδια μοιάζουν τόσο οπτικά όσο και θεματικά. Ωστόσο, οι ομοιότητές τους σταματούν εκεί, αφού το Nightmare Creatures δεν σκοτίζει τον παίκτη με δύσκολους γρίφους, αλλά τον αφήνει να σκοτώνει κατά βούληση.
Για να κάνουν πιο αγωνιώδες το παιχνίδι, οι κατασκευαστές έχουν ενσωματώσει έναν μετρητή, η ένδειξη του οποίου χαμηλώνει από τη στιγμή που θα βρείτε και θα σκοτώσετε έναν αντίπαλο. Αν φθάσει στο μηδέν, προτού βρείτε άλλο θύμα, η ενέργειά σας θα μειωθεί. Κατά τη γνώμη μου, η ιδέα δεν είναι πολύ καλή, αφού δεν αφήνει τον παίκτη να εξερευνήσει με την ησυχία του τα ομολογουμένως ωραία σκηνικά.
Το παιχνίδι δεν είναι ιδιαίτερα εύκολο. Ο παίκτης αρχίζει με δύο ζωές και,



Μια ευχάριστη συνάντηση σας περιμένει με το που θα μπείτε στη γαλέρα.



Αν μάθετε τα special moves, θα δείτε διάφορα εσωτερικά όργανα να πετάνε τριγύρω...







"Το αίμα ρέει άφθονο."

ΜΑ, ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΠΟΙΟΙ ΕΦΤΙΑΞΑΝ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΡΑΓΜΑ;

Το "Pixel" είπε και δυο λογάκια με την Kalisto, την υπεύθυνη γι' αυτό το μακελειό.

PIXEL: Τι ενέπνευσε το Nightmare Creatures;

KALISTO: To Double Dragon.

PIXEL: Μπαρδόν;

KALISTO: Αλήθεια, πάντα μας άρεσε το Double Dragon. (Οι μικρότεροι ας μάθουν ότι είναι ένα παλιό ηλεκτρονικό, στο οποίο ένας ή δύο τύποι έβγαιναν στο δρόμο και πλάκωναν στο ξύλο όποιον έβρισκαν. Πολλοί το αντέγραψαν και, έτσι, δημιουργήθηκε ολόκληρο είδος beat'em up.) Μας άρεσε το στήσιμο του παιχνιδιού, το βρήκαμε μεγαλοφυές. Έτσι, πήραμε τη βασική ιδέα και τη μεταφέραμε σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον. Φυσικά, ρίξαμε και μια ματιά στο Resident Evil και το Toshinden.

PIXEL: Ποιο στοιχείο του παιχνιδιού σας ικανοποιεί περισσότερο;

KALISTO: Ο ρεαλισμός που πετύχαμε στους πολυγωνικούς χαρακτήρες και τις κινήσεις τους.

PIXEL: Το παιχνίδι ήταν στο στάδιο της προετοιμασίας εδώ και δύο χρόνια. Τι άλλαξε από πέρυσι, όταν το παρουσιάσατε;

KALISTO: Προσθέσαμε πολλά κομμάτια video, συμπεριλάβαμε περισσότερους εχθρούς και δώσαμε μεγαλύτερη ελευθερία κίνησης και δράσης στον παίκτη. Επίσης, τα επίπεδα έφθασαν τα 20 τώρα.

PIXEL: Απ' όσο ξέρουμε, έχετε ήδη αρχίσει τη δημιουργία του δεύτερου Nightmare Creatures. Τι επιπλέον θα έχει αυτό;

KALISTO: Τη δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα. Από 'κεί και πέρα, θα προσθέσουμε κάτι σε όλους τους τομείς

PIXEL: Ε, λοιπόν, έχετε κάνει καλή δουλειά


Αυτό το τερατάκι δεν θα σας ξαναενοχλήσει ποτέ.

όταν περνά από το ένα επίπεδο στο άλλο, η ενέργειά του δεν αναπληρώνεται. Είναι πολύ ζόρικο να παίζεις στα τελευταία επίπεδα έχοντας μόλις το μισό της αρχικής ενέργειάς σου.

Ο Σπορος του Διαβολου

Εκτός από τα διάφορα χαριτωμένα τερατάκια, ο αριθμός των οποίων συνεχώς αυξάνεται με την εξέλιξη του παιχνιδιού, θα αντιμετωπίσετε μερικούς ακόμα χειρότερους κακούς, οι οποίοι -πιστέψτε με- θα σας κάνουν να χάσετε όλες τις ζωές σας χωρίς πολλές τύψεις.

Το Nightmare Creatures είναι ένα πολύ εντυπωσιακό παιχνίδι, που δεν θα χαρακτηρίζαμε ούτε πολύ δύσκολο ούτε πολύ εύκολο, γεγονός που δεν απογοητεύει τον παίκτη, αλλά ούτε του αφήνει περιθώρια να βαρεθεί. Επίσης, το γεγονός ότι η απώλεια μίας ζωής στην αρχή δεν συνεπάγεται ιδιαίτερη τύχη για τη συνέχεια, θα σας αναγκάσει να παίξετε πολλές φορές τις πρώτες πίστες μέχρι να τις μάθετε τέλεια. Αυτό όμως δεν κουράζει, γιατί το παιχνίδι είναι άκρως διασκεδαστικό. Θα θέλετε να παίζετε εξακολουθητικά, μόνο και μόνο για να δείτε τη συνέχεια, αλλά και για να ανακαλύψετε ακόμη


Να και ο Adam Crawley που φτιάχνει συναρμολογούμενα τέρατα από σαπισμένα μέλη. Μπρρρ!!!

πιο ευρηματικές φονικές ποικιλίες. Όλη αυτή η οργιώδης δράση συνοδεύεται από καταπληκτικά γραφικά με πολύ ατμοσφαιρικά εφέ, ενώ η μουσική επένδυση δίνει τον απαραίτητο "διαβολικό" τόνο και εντείνει στα κατάλληλα σημεία την αγωνία.

Το... κερασάκι στην τούρτα -τουλάχιστον για τους αγγλόφωνους- είναι η ημερομηνία κυκλοφορίας του παιχνιδιού. Το Nightmare Creatures κυκλοφόρησε τη μέρα του Halloween. (Αν έχετε δει περισσότερα από πέντε splatter θρίλερ στο video, τότε καταλαβαίνετε τι σημαίνει αυτό.) Τι να πω... Ντρέπομαι που η θέα του αίματος έχει αρχίσει να με συγκινεί τόσο. (Αν και... Γύπας είναι αυτός!)






Καλά θα κάνετε να ψάχνετε ό,τι βρίσκετε στο δρόμο σας. Ποτέ δεν ξέρει κανείς...



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○

ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○

GAMEPLAY ●●●●●●●●○○

ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 90%

Ένα αιματηρό, γεμάτο δράση παιχνίδι!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Resident Evil
Fighting Force

QUAKE

ΟΤΑΝ ΑΝΑΚΟΙΝΩΘΗΚΕ, ΟΛΟΙ ΠΕΡΙΜΕΝΑΝ ΜΕ ΑΓΩΝΙΑ. ΤΩΡΑ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ, ΟΛΟΙ ΜΕΝΟΥΝ ΜΕ ΤΟ ΣΤΟΜΑ ΑΝΟΙΧΤΟ

Του Γιώργου Κουρκουτά

Μηχανή θανάτου

Τέσσερις μήνες μετά την κυκλοφορία της πρώτης beta του Quake για το Saturn η Lobotomy Software παρουσίασε την τελική έκδοση του γνωστού τίτλου. Η πρώτη έκδοση έδειχνε ότι το Saturn μπορούσε να "αναλάβει" τα γραφικά αυτού του καταπληκτικού παιχνιδιού. Υπήρχε, ωστόσο, η αμφιβολία σχετικά με το αν θα συμπεριλαμβάνονταν όλοι οι αντίπαλοι που υπήρχαν στην έκδοση για PCs. Η "μηχανή" που κινούσε την έκδοση αυτή μεταφέρθηκε στο Saturn χωρίς σχεδόν καμία μετατροπή, παρά τον πολύπλοκο φωτισμό που χρησιμοποιείται. Το ερώτημα, λοιπόν, που απασχολούσε ήταν αν θα μπορούσε το παιχνίδι να αποδώσει εξίσου καλά με αντιπάλους στην οθόνη.



Ενα άλλο ερώτημα, επίσης σχετικό με την ταχύτητα των γραφικών του, είχε να κάνει με τα ίδια τα επίπεδα του παιχνιδιού. Το πρώτο demo περιείχε μόνο το εισαγωγικό επίπεδο και το πρώτο επίπεδο του πρώτου επεισοδίου. Ηταν, λοιπόν, άγνωστο το πώς θα τα κατάφερνε το παιχνίδι με τα άλλα επίπεδα, διότι σε πολλά από αυτά περιλαμβάνονται ανοιχτές τοποθεσίες, όπου ο αριθμός των ταυτόχρονα εμφανιζόμενων πολυγώνων αυξάνεται δραματικά. Ακόμη και ο "μάγος" της id, John Carmack, είχε τις αμφιβολίες του. Ας δούμε, λοιπόν, τι έγινε τελικά.

Το πρώτο που παρατηρεί κάποιος είναι ότι ο αριθμός των εφέ με τον πραγματικό φωτισμό πλησιάζει αυτόν της έκδοσης για PCs. Στην πραγματικότητα ο μέσος παίκτης δεν

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Lobotomy Software
Διανομή: Zegetron
Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player



Για έναν αντίπαλο το nailgun είναι ό,τι πρέπει, αλλά για περισσότερους πάρτε το rocket launcher.

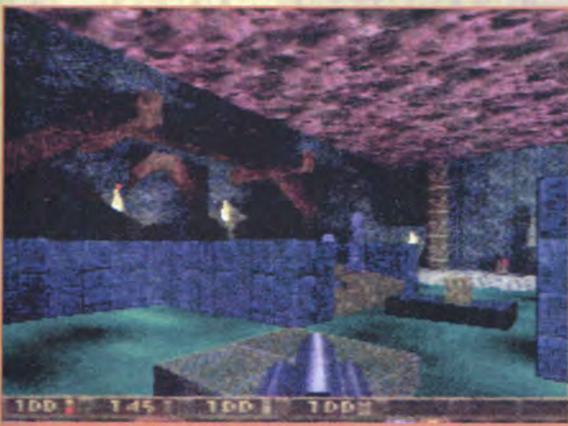


Τα επίπεδα έχουν πολύ καλά textures με άψογο φωτισμό.



Βασικό στρατηγικό σχέδιο του παιχνιδιού είναι το... "καραούλι". Ειδικά με το grenade launcher συνδυάζεται άψογα.




Εδώ παίρνετε μια γεύση από τον εξωτερικό κόσμο του Quake. Το animation του ουρανού είναι καταπληκτικό.


Βαράτε, γιατί χανόμαστε!


Μα, γιατί δεν πέφτει; Πάλι θα πρέπει να αλλάξω το όπλο!

" τα επίπεδα, κατά τη μεταφορά τους από την έκδοση για PCs, έχουν παραμείνει στο μεγαλύτερο μέρος τους άθικτα."

θα αισθανθεί τη διαφορά. Ας μπούμε, όμως, στο "ψητό"... Αριστες εντυπώσεις άφησαν τα τέρατα. Είναι 100% τρισδιάστατα (μόνο πολύγωνα, καθόλου sprites) και κινούνται κατά τον ίδιο τρόπο με τον οποίο κινούνται στην έκδοση για PCs. Η Lobotomy, μάλιστα, έχει βελτιώσει την εμφάνισή τους σε αρκετές περιπτώσεις ώστε να "δένουν" καλύτερα με το περιβάλλον. Ωστόσο, εξαιτίας του μεγάλου αριθμού τεράτων που μπορεί να βρεθούν στην οθόνη σημειώνεται μικρή καθυστέρηση στην κίνηση του παιχνιδιού. Αυτό το πρόβλημα έχει επιχειρηθεί να αντιμετωπισθεί με μία ειδική ρουτίνα που επιτρέπει την ταυτόχρονη εμφάνιση τόσων τεράτων στην οθόνη ώστε να διατηρείται η ταχύτητα σε αποδεκτά επίπεδα.
Τα διάφορα power-ups (όπως το Quad Damage) καθώς και όλα τα όπλα είναι διαθέσιμα. Επιπλέον, τα επίπεδα, κατά τη μεταφορά τους από την έκδοση για PCs, έχουν παραμείνει στο μεγαλύτερο μέρος τους άθικτα. Οι αλλαγές που παρατηρούνται είναι ελάχιστες. Αν πάρουμε ως δείγμα τα προχωρημένα επίπεδα του πρώτου επεισοδίου, τα οποία σημειωτέον διακρίνονται για την πολυπλοκότητά τους, πρέπει να παραδεχθούμε ότι η κατασκευάστρια εταιρία είναι άξια συγχαρητηρίων.
Γενικότερα, παιχνίδια όπως το Quake βασίζονται κατά ένα πολύ μεγάλο ποσοστό σε κλειστές τοποθεσίες, προκειμένου να διατηρούν σε υψηλά επίπεδα την ταχύτητά τους. Το Quake δεν διαφέρει σε ό,τι αφορά αυτό το στοιχείο, καθώς τα περισσότερα επίπεδα είναι κλειστές τοποθεσίες όπως διάδρομοι ή δωμάτια. Περιλαμβάνει, όμως, αρκετές φάσεις με μεγάλα και ανοιχτά πεδία. Για να καταλάβετε πόσο σημαντικό είναι αυτό, αναφέρουμε ως παράδειγμα τα ερασιτεχνικά επίπεδα που είχαν βγει για την έκδοση για PCs. Αρχικά, όταν το πρόβλημα αυτό δεν ήταν γνωστό και οι δημιουργοί αρέσκονταν στο να χρησιμοποιούν τεράστιες εκτάσεις για τις μάχες, το παιχνίδι έτρεχε ΠΟΛΥ πιο αργά και ήταν μάλιστα αρκετά απρόβλεπτο. Με άλλα λόγια, εκτός του ότι τα πολύγωνα χάνονταν έπειτα από κάποια απόσταση, το παιχνίδι μπορούσε να σταματήσει απότομα. Στην έκδοση του Saturn, όμως, δεν είδαμε κανένα σημάδι παρόμοιων προβλημάτων. Ακόμη κι αν ελεγχθεί για δείγματα πτώσης ταχύτητας, το παιχνίδι δεν απογοητεύει καθόλου διατηρώντας την πάντα σε σχετικά σταθερά επίπεδα. Για να επιτευχθεί αυτό, μάλιστα, η Lobotomy αναγκάστηκε να κάνει μετατροπές στη SlaveDriver (μηχανή γραφικών που κινεί το παιχνίδι), όπως αυτή που προαναφέραμε σχετικά με τον μέγιστο αριθμό τεράτων που εμφανίζονται ταυτόχρονα στην οθόνη.
Τα πιο προχωρημένα επίπεδα του επεισοδίου που είδαμε ήταν, όπως ήδη αναφέρθηκε, πανομοιότυπα με τα αντίστοιχα της έκδοσης για PCs, ανεξάρτητα από τη μορφοποίησή τους (μέγεθος και πολυπλοκότητα). Τα πράγματα δεν ξεπετάγονται ξαφνικά από το πουθενά, ούτε παραμορφώνονται τα πολύγωνα, όπως συμβαίνει με άλλα παιχνίδια. Στην έκδοση για Saturn δεν υπάρχουν οι κρυφές πίστες του πρωτότυπου, καθώς έχουν αντικατασταθεί με άλλες, δημιουργημένες από τη Lobotomy.

Η ΣΥΓΚΡΙΣΗ

Καθώς το Quake ξεκίνησε ως παιχνίδι προοριζόμενο να παιχθεί σε PCs, η σύγκριση της έκδοσης για Saturn με αυτήν των PCs είναι αναπόφευκτη. Το Quake, ούτε λίγο ούτε πολύ, άλλαξε τα PCs όσο λίγα άλλα προϊόντα. Κατά τη γνώμη μου, λοιπόν, η σύγκριση είναι μάλλον επιβεβλημένη, προκειμένου να φανεί η αποτελεσματικότητα της μεταφοράς του στο Saturn.
Και σε αυτήν την περίπτωση η Lobotomy έδειξε την αξία της. Κατάφερε να μεταφέρει ένα ποιοτικό παιχνίδι, που απαιτεί τεράστια υπολογιστική ισχύ, στο Saturn. Οι μόνοι συμβιβασμοί που έγιναν εντοπίζονται στην ηχητική επένδυση του παιχνιδιού και στο ότι δεν παρέχεται η δυνατότητα συμμετοχής δεύτερου παίκτη. Το τελευταίο ίσως είναι το πιο σημαντικό μειονέκτημα, καθώς το Quake είχε σχεδιασθεί εξαρχής ως multiplayer game.
Τέλος, απαραίτητη είναι η σύγκρισή του και με το Duke Nukem 3D. Πρόκειται για παρόμοια παιχνίδια που κυκλοφορούν ταυτόχρονα. Το Duke Nukem 3D είναι πιο γρήγορο και πιο ομαλό εν συγκρίσει με το Quake. Από την άλλη, το Quake έχει πιο εντυπωσιακά γραφικά και εφέ. Το Duke Nukem 3D έχει ένα μικρό προβάδισμα, όπως και να το κάνουμε, όμως, το Quake είναι Quake!

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ




Οταν πυροβολείτε, οι λάμψεις του όπλου σας γεμίζουν το δωμάτιο.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 95%

Λίγο πιο κάτω από το Duke Nukem 3D.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Duke Nukem, Exhumed, Doom

Του Νίκου Κοσμάτου



COLONY

ΜΕΤΑ ΤΟ ΠΟΛΥ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ FORMULA 1, Η PSYGNOSIS ΔΕΝ ΕΜΕΙΝΕ ΜΕ ΣΤΑΥΡΩΜΕΝΑ ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΚΑΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΑΚΟΜΗ ΕΝΑ "ΔΙΑΜΑΝΤΙ" ΓΙΑ ΤΟ PLAYSTATION. ΑΥΤΗΝ ΤΗ ΦΟΡΑ, ΟΜΩΣ, ΞΕΠΕΡΝΑ ΤΑ ΟΡΙΑ ΤΗΣ ΚΑΙ ΜΑΣ ΣΤΕΛΝΕΙ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ...

PIXEL Next Generation
INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Psygnosis
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player
Memory Card
Dual Analogue


Το cockpit επιστρέφει και είναι ίσως ο καλύτερος τρόπος για να παίξετε.


Εντυπωσιακής λεπτομέρειας ο τρόπος απόδοσης των σκαφών.


Μα, τι στο καλό είναι αυτό;

"Δεν θυσιάστηκε ούτε ένα frame για την απόδοση αυτών των καταπληκτικών γραφικών"

WARS

We're on a mission from God

Το Colony Wars ανήκει στην κατηγορία των space simulations που πρώτη καθιέρωσε η Origin με τη σειρά Wing Commander. Η σειρά αυτή σημείωσε μεγάλη επιτυχία στα PCs, μολονότι καμία σχέση δεν είχε με εξομοιωτή, αφού ήταν σχεδόν καθαρό arcade. (Ποιος, όμως, θα μπορούσε να κατηγορήσει την Origin για περιορισμένη απόδοση του ρεαλισμού;) Μάλιστα, το τρίτο και τέταρτο μέρος της σειράς μεταφέρθηκαν και στις παιχνιδομηχανές, χωρίς όμως να σημειώσουν επιτυχία, καθώς δεν είχαν την ανάλογη ποιότητα. Ετσι, λοιπόν, όλοι οι χρήστες παιχνιδομηχανών στερήθηκαν τα ποιοτικά παιχνίδια αυτού του είδους.
Το κενό ήρθε να καλύψει το Colony Wars της Psygnosis. Τα καλύτερα γραφικά που έχετε δει ποτέ στο Playstation, καταπληκτική ταχύτητα και θαυμάσιος ήχος!

Γραφικα - Ηχος

Αν τον τελευταίο καιρό πέρασε από το νου σας η σκέψη ότι έχετε δει όλα όσα μπορεί να κάνει το Playstation σας, κάνετε λάθος. Ισως να μην το πιστεύετε, αλλά -εκτός από τις κωλοτούμπες και τα ερωτικά τηλεφωνήματα- μπορεί να αποδώσει ακόμα καλύτερα γραφικά! Τα πάντα, από το τρισδιάστατο πιλοτήριο με τις πολύχρωμες μπάρες που ανεβοκατεβαίνουν μέχρι τις λεπτομέρειες στην απόδοση των σκαφών και του διαστήματος, δεν έχουν προηγούμενο. Θα ξεχωρίσετε καθετί επάνω στο heavy metal περίβλημα των σκαφών, τα οποία συναποτελεί ένας εξαιρετικά μεγάλος αριθμός πολυγώνων. Θα διακρίνετε, να φανταστείτε, ακόμη και το σήμα του στρατού! Επίσης, θα δείτε εκρήξεις σκαφών που φλεγόμενα διαλύονται σε κομμάτια και ωστικά κύματα τα σκορπάνε στο διάστημα. Σημειωτέον ότι τα άστρα και οι πλανήτες δεν φαντάζουν πια σαν κουκκίδες και κυκλάκια. Οι μεν πλανήτες είναι τεράστια 3D αντικείμενα που πλησιάζουν όσο επιταχύνετε συνεχίζοντας την περιστροφή τους, οι δε φωτεινοί αστέρες θα σας τυφλώσουν, αν στρέψετε τη μύτη του σκάφους σας προς τη μεριά τους, και οι


Με τέτοια γραφικά και frame-rate είναι σαν να βρίσκεσαι σε arcades!





ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΟΜΟΡΦΙΑΣ

Υπάρχουν μόνο τρία πράγματα καλύτερα από το Colony Wars.



Lamborghini Diablo

Σμιλεμένη αντί για σχεδιασμένη, πιο πολύ πετά παρά τρέχει και σέρνει βενζινάδικο.

Nikky



Μπορεί η Lara να είναι πιο διάσημη, εμείς όμως θέλουμε την κοκκινομάλλα.



20th Anniversary Mac

Με την ευκαιρία συμπλήρωσης 20 χρόνων από την κυκλοφορία του 1ου Mac, η Apple ταράζει πάλι τα νερά.



Οποιος δεν προσέχει θα νιώσει την οργή των δικών του. Οταν γίνει αυτό, θα είστε νεκροί. Τόσο απλά!



Το ωστικό κύμα παρασέρνει τα πάντα και αφήνει πίσω του μόνο συντρίμμια.



Κατεβάστε τις ασπίδες αυτού του σκάφους, αλλά μην το καταστρέψετε, γιατί θα το καταλάβουν οι δικοί σας.



Τι να τους κάνεις τους φίλους, αν, κάθε φορά που τους χρειάζεσαι, δεν είναι εκεί!

αστεροειδείς θα τη διαλύσουν. Δεν λείπουν, βέβαια, οι περίφημες "μαύρες τρύπες" καθώς και διάφορες - προσεκτικά χρωματισμένες- νεφελώδεις μάζες.
Αν, τώρα, νομίζετε ότι όλα έχουν τις επιπτώσεις τους, κάνετε λάθος! Οι προγραμματιστές του Colony Wars προφανώς δεν συμμερίζονται την άποψη του Lemmy στο "Sacrifice", διότι δεν θυσιάστηκε ούτε ένα frame για την απόδοση αυτών των καταπληκτικών γραφικών: 30 fps καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού! Ολα δε αυτά συμπληρωμένα από τις εξαίρετης ποιότητας κινηματογραφικές cut-scenes που θυμίζουν ταινία.
Ο ήχος κυμαίνεται σε ανάλογα υψηλά επίπεδα με καταπληκτικές ενορχηστρώσεις και efx.
Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι κάθε αποστολή είναι επενδεδυμένη με διαφορετικό μουσικό θέμα, που φροντίζει να σας φορτίσει με τα ανάλογα συναισθήματα. Εάν, μάλιστα, έχετε φροντίσει ώστε με το Playstation σας να είναι συνδεμένο κάποιο ηχητικό σύστημα, το αποτέλεσμα θα σας ενθουσιάσει.



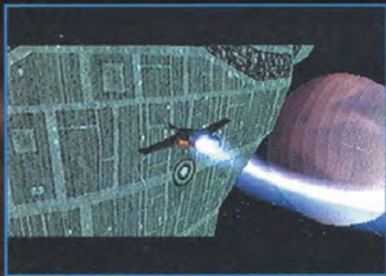
"Ανάλογα λοιπόν με τις πράξεις σας, θα βρεθείτε μπροστά σε 6 εντελώς διαφορετικούς τερματισμούς."



Η "μαύρη τρύπα" για την οποία λέγαμε... Μην την κοιτάζετε για πολύ, γιατί μπορεί να σας ρουφήξει.



Η εξωτερική όψη μπορεί να είναι εντυπωσιακή, δεν προσφέρεται όμως για παιχνίδι.



Μία cut-scene που δείχνει την προσγείωσή σας.



Οι πλανήτες είναι τεράστια 3D αντικείμενα που συμβάλλουν στην απόδοση του ρεαλισμού.



Οταν τα πράγματα σοβαρεύουν, το πλήρωμα του σκάφους το εγκαταλείπει με σωστικές κάψουλες.





GAMEPLAY

Το Colony Wars προσφέρει άφθονη δράση, καθώς διαθέτει τον ίδιο με το Wing Commander arcade τύπο χειρισμού. Ετσι, αφ' ενός δεν καταφεύγει σε στείρους πλατειασμούς και αφ' ετέρου δεν αναγκάζει τον gamer να μάθει τους νόμους της αστροφυσικής, προκειμένου να καταρρίψει το αντίπαλο σκάφος. Η δομή των αποστολών έχει μη-γραμμική δενδρική μορφή - δηλαδή, η εξέλιξη του παιχνιδιού εξαρτάται άμεσα από αυτά που θα επιλέξει ο χρήστης να εκτελέσει. Συνολικά, υπάρχουν περί τις 70 αποστολές που χωρίζονται σε 18 μέρη. Δεν θα χρειαστεί όμως να τις εκτελέσετε όλες, προκειμένου να τελειώσετε το παιχνίδι. Ανάλογα με την επίδοσή σας σε κάθε προηγούμενη αποστολή, η επόμενη θα έχει την ανάλογη δυσκολία. Αν, για παράδειγμα, χάσετε σε μία, η επόμενη θα είναι ευκολότερη, ώστε να μπορέσετε να τη φέρετε σε πέρας. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι ένας newbie θα χρειαστεί 5-6 αποστολές για έναν συγκεκριμένο σκοπό, ενώ για τον ίδιο ένας veteran θα ολοκληρώσει μέχρι και 30 μάχες! Επιπροσθέτως, υπάρχουν 6 training-missions που εισαγάγουν τον παίκτη στο κλίμα του παιχνιδιού. Ανάλογα λοιπόν με τις πράξεις σας, θα βρεθείτε μπροστά σε 6 εντελώς διαφορετικούς τερματισμούς. Συνεπώς, σκεφτείτε καλά προτού ενεργήσετε.





ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το όλο κλίμα θυμίζει πολύ Star Wars - ακόμα και η φωνή του αφηγητή θυμίζει αυτήν του Darth Vader! Σε όποιον, πάντως, αρέσουν τα διαστημικά παιχνίδια, το Colony Wars συνιστάται ανεπιφύλακτα. Καταπληκτικά γραφικά και κινηματογραφική μουσική σε συνδυασμό με εκπληκτικό gameplay και αμείωτο frame-rate συνθέτουν ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους και όχι μόνο! Buy or die? P







PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 92%

Αποκτήστε το και πετάξτε!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Darklight Conflict
Wing Commander IV

Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΩΝ ΠΟΛΥΓΩΝΩΝ ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΙΑΛΥΣΕΤΕ ΤΑ ΜΕΓΑΛΑ ΣΚΑΦΗ ΣΕ ΠΟΛΛΑ ΜΕΡΗ ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΡΑΜΕΙΝΟΥΝ ΑΙΩΡΟΥΜΕΝΑ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ.

ΠΡΙΝ...



...ΜΕΤΑ!



του Ηλία Κούκουτσα

BOMBER

Ο "ΜΙΚΡΟΣ ΒΟΜΒΙΣΤΗΣ" ΤΩΝ 16-BIT ΜΕΓΑΛΩΣΕ. ΤΩΡΑ, ΠΛΕΟΝ, ΠΟΥ ΕΓΙΝΕ 64-BIT ΑΞΙΖΕΙ ΤΟΝ ΚΟΠΟ ΝΑ ΑΣΧΟΛΗΘΟΥΜΕ ΜΑΖΙ ΤΟΥ;

Περασμένα μεγαλεία

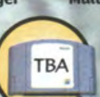
Να πάρει η οργή! Τι τους έπιασε πάλι; Ας πάρω, όμως, τα πράγματα με τη σειρά. Το Bomberman 64 αποτελεί την 22η(!) συνέχεια του κλασικού Bomberman. Ετσι, τουλάχιστον, αποκαλύφθηκε ύστερα από σχετικά μικρής διάρκειας έρευνα που κάναμε. Κάθε χρόνο και για κάθε μηχάνημα εμφανίζεται μία έκδοση του παιχνιδιού. Γιατί γίνεται αυτό; Γιατί τα αφεντικά της Hudson θέλουν να αποδείξουν ότι δεν χάνουν τον καιρό τους. Προσπαθούν να μας πείσουν ότι οι προγραμματιστές της εταιρίας δουλεύουν συνεχώς καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας, προσθέτοντας καινούρια στοιχεία στο παιχνίδι αντί απλώς να μετατρέπουν τον κωδικό του ανάλογα με το μηχάνημα στο οποίο προορίζεται να κυκλοφορήσει. Αυτή η κίνηση δεν έχει πάντα τα αναμενόμενα αποτελέσματα. Ας θυμηθούμε το Super Bomberman στο Super Nes. Ηταν μία από τις καλύτερες μεταφορές του παιχνιδιού και μια μέρα οι προγραμματιστές αποφάσισαν να φτιάξουν τη συνέχειά του. Παρουσίασαν, λοιπόν, το Super Bomberman 2, το οποίο άφησε άναυδους τους πάντες. Τι ανοησία ήταν αυτή; Αντί να βελτιώσουν το παιχνίδι προσθέτοντας καινούρια όπλα και νέες πίστες, διάλεξαν να τροποποιήσουν τα ήδη υπάρχοντα. Το αποτέλεσμα; Αποκηρύχθηκε από τους φίλους του παιχνιδιού, ενώ δεν έκανε καινούριους. Ο λόγος; Δεν σε προκαλούσε να βρεθείς με τους φίλους σου και να κάνετε κόντρες όλη την ημέρα. Απ' ό,τι δείχνουν, μάλιστα, τα πράγματα, η παρέα δεν θα συγκεντρωθεί ούτε κι αυτή τη φορά. Επειδή, όμως, δεν πρέπει να λαμβάνεται υπόψη μόνο το κριτήριο της διασκέδασης που προσφέρουν τα παιχνίδια όταν συμμετέχουν πολλοί παίκτες ταυτόχρονα, θα παραβλέψω το προαναφερόμενο στοιχείο και θα προσπαθήσω να συνεχίσω αμερόληπτος το review.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Hudson Soft
Διάθεση: Nortec
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί



Single Player · Multiplayer



Cartridge



Πρέπει να χτυπήσετε τους διακόπτες με βόμβες για να ενεργοποιηθούν. Η λάβα πέφτει σαν βροχή. Τα νεύρα μου....



Βάλτε μία βόμβα κάτω από το εμπόδιο, ανεβείτε πάνω του και ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι στ' αστρα.



Το παιχνίδι είναι γεμάτο δωράκια, κοινώς power-up

ΠΑΓΙΔΕΥΜΕΝΑ ΠΑΚΕΤΑ

BOMBA



ΤΟ ΒΑΣΙΚΌ ΌΠΛΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΎ. ΣΤΗΝ ΑΡΧΉ Ο BOMBERMAN ΜΠΟΡΕΊ ΝΑ ΠΕΤΆ ΜΌΝΟ ΔΎΟ- ΣΙΓΆ-ΣΙΓΆ, ΌΜΩΣ, Η ΚΑΤΆΣΤΑΣΗ ΒΕΛΤΙΏΝΕΤΑΙ.

ΩΡΟΛΟΓΙΑΚΗ BOMBA



ΜΕ ΑΥΤΉΝ ΞΕΧΆΣΤΕ ΤΟ ΠΡΌΒΛΗΜΑ ΤΟΥ ΜΙΚΡΟΎ ΦΙΤΙΛΙΟΎ. ΑΝΑΤΙΝΆΖΕΤΑΙ ΜΌΝΟ ΑΝ ΠΑΤΉΣΕΤΕ ΤΟ ΚΑΙ, ΑΝ ΤΟΠΟΘΕΤΗΘΕΊ ΣΩΣΤΆ, ΜΠΟΡΕΊΤΕ ΝΑ ΠΗΔΆΤΕ ΤΑ ΧΆΣΜΑΤΑ.

SUPER BOMBA



ΜΕΡΙΚΈΣ ΦΟΡΈΣ ΟΙ ΑΠΛΈΣ ΒΌΜΒΕΣ ΔΕΝ ΕΊΝΑΙ ΑΡΚΕΤΈΣ. ΤΙ ΚΆΝΕΤΕ ΤΌΤΕ; ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΏΝΤΑΣ ΑΥΤΉΝ ΤΗ ΒΌΜΒΑ ΜΠΟΡΕΊΤΕ ΝΑ ΚΑΤΕΒΆΣΕΤΕ ΟΛΌΚΛΗΡΑ ΚΤΊΡΙΑ.

EXTRA BOMBA



ΜΕ ΑΥΤΉΝ ΤΟ ΠΑΛΙΚΆΡΙ ΜΑΣ ΜΠΟΡΕΊ ΝΑ ΦΤΙΆΞΕΙ ΜΊΑ ΑΛΥΣΊΔΑ ΒΟΜΒΏΝ. ΕΚΡΗΚΤΙΚΌ ΑΠΟΤΈΛΕΣΜΑ...

ΑΥΞΗΣΗ ΔΥΝΑΜΗΣ



ΑΥΞΆΝΕΙ ΤΟ ΒΕΛΗΝΕΚΈΣ ΚΆΘΕ ΒΌΜΒΑΣ. ΠΡΟΣΈΞΤΕ ΜΌΝΟ ΜΗΝ ΤΗΝ ΠΑΤΉΣΕΤΕ ΑΠΌ ΤΙΣ ΒΌΜΒΕΣ ΣΑΣ.

ΚΑΡΔΙΑ



ΣΑΣ ΠΡΟΣΤΑΤΕΎΕΙ ΑΠΌ ΕΚΡΉΞΕΙΣ. ΑΝ ΕΊΣΤΕ ΑΡΚΕΤΆ ΓΡΉΓΟΡΟΙ, ΜΠΟΡΕΊΤΕ ΝΑ ΤΗΝ ΠΙΆΣΕΤΕ ΞΑΝΆ, ΜΌΛΙΣ ΣΑΣ ΕΓΚΑΤΑΛΕΊΨΕΙ.

MAN 64





Οι νεκροί παίκτες στο battle game είναι δυνατόν να ζωντανέψουν ξανά και να σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Η επιστροφή των ζωντανών-νεκρών.



Η έναρξη του παιχνιδιού. Ο ήρωάς μας νιώθει ότι κάτι περίεργο συμβαίνει, αλλά δεν μπορεί να καταλάβει τι.

Καταρχήν, πρέπει να διευκρινίσω ότι το story mode ακολουθεί το παράδειγμα του Mario 64. Ετσι, ο φιλαράκος μας περιπλανιέται σε έναν 3D κόσμο. Σύμφωνα με τα λίγα στοιχεία που κατάλαβα από την ιστορία (η έκδοση που έχω στα χέρια μου είναι η ιαπωνική, ελπίζω δε ότι θα έχει ήδη κυκλοφορήσει η ευρωπαϊκή όταν διαβάζετε το άρθρο και ότι δεν θα σημειωθεί καθυστέρηση της τελευταίας στιγμής όπως συνέβη στο Mischief Makers), μία συμμορία διαβολικών εξωγήινων bombermen απορρόφησε κάποιο είδος δύναμης, χρώματος μπλε, από τον κόσμο του ήρωά μας. Χρησιμοποιούν, λοιπόν, αυτή τη δύναμη με σκοπό να εξοντώσουν τους κατοίκους του Bomberworld και να καταστρέψουν τα σπίτια τους, που βρίσκονται πάνω σε κάτι..., εχμ..., αιωρούμενα βουνά. Ο κεφάλας ήρωάς μας παίρνει τον έλεγχο της κατάστασης στα χέρια του και αναλαμβάνει να διώξει τους κακούς χρησιμοποιώντας το ταλέντο του, που δεν είναι άλλο από το να σπέρνει βόμβες τριγύρω.



Μόνο και μόνο για να δυσκολέψουν τα πράγματα... Πρέπει να παίξετε αυτήν την πίστα κοιτώντας από κάτω προς τα πάνω. Μαντέψτε: Οι κινήσεις γίνονται ανάποδα.

Στην έναρξη του παιχνιδιού το παλικάρι μας έχει πρόσβαση σε τέσσερις κόσμους: το "Green Garden" ένα κάστρο, την "Blue Resort" μία πλημμυρισμένη πόλη που θυμίζει τη Βενετία, το "Red Mountain" ένα ηφαίστειο σε έξαρση δραστηριότητας, και το "White Ice" ένα παγωμένο βουνό. Κάθε κόσμος είναι χωρισμένος σε δύο μέρη, τα οποία πρέπει να κατακτήσετε διαδοχικά. Μόλις τελειώσετε κάθε κομμάτι, έχετε να αντιμετωπίσετε τον υπαρχηγό της πίστας. Στείλτε τον στον αγύριστο και εν συνεχεία, όταν τελειώσετε και με τα δύο κομμάτια του κόσμου, αντιμετωπίστε τον μεγάλο αρχηγό. Αφού νικήσετε και τους τέσσερις, θα μεταφερθείτε στο "Black City", το αρχηγείο των κακών.



Τι κάνουν όμως;



ΜΠΛΕ ΔΙΑΜΑΝΤΙ

ΜΟΛΙΣ ΜΑΖΕΨΕΤΕ ΑΡΚΕΤΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ, ΑΠΟΚΤΑΤΕ ΜΙΑ ΠΡΟΣΘΕΤΗ ΖΩΗ.

ΜΩΒ ΔΙΑΜΑΝΤΙ



ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΘΑ ΕΙΜΑΙ ΑΠΟΛΥΤΑ ΕΙΛΙΚΡΙΝΗΣ: ΔΕΝ ΕΧΩ ΤΗΝ ΠΑΡΑΜΙΚΡΗ ΙΔΕΑ ΣΕ ΤΙ ΒΟΗΘΑ.



ΒΟΗΘΕΙΑ, ΒΟΜΒΑ...

Ο Bomberman, ως ήρωας, είναι σχετικά άχρηστος. Δεν έχει υπερδυνάμεις και, αν κάνουμε λόγο για άλμα, δεν μπορεί να πηδήξει ούτε σπίρτο. Θα ήταν εντελώς άχρηστος αν δεν είχε τη δυνατότητα να γεμίζει τον κόσμο βόμβες, οι οποίες με τη σειρά τους εμφανίζονται ανάμεσα στα πόδια του, επιτρέποντάς σας να υποθέσετε ό,τι θέλετε για το πού τις αποθηκεύει. Αν οι βόμβες τοποθετηθούν σε σωστά σημεία, μπορούν να ανατινάξουν εχθρούς, να γκρεμίσουν εμπόδια και να αποκαλύψουν κρυμμένα μυστικά μέσα στην πίστα. Εκείνο που θα σας προβληματίσει περισσότερο από όλα είναι η εύρεση του κατάλληλου σημείου για την τοποθέτησή τους, ώστε να σημειωθούν καλύτερα αποτελέσματα. Ανατινάζοντας δέντρα, σταλαγμίτες και πέτρες, βρίσκετε διάφορα power-ups. Η εύρεση και συγκέντρωσή τους είναι υψίστης σημασίας, καθώς χωρίς αυτά δεν θα μπορέσετε να προχωρήσετε στο παιχνίδι. Ανατινάξτε, λοιπόν, τα πάντα. Νομίζω πως δεν σας στεναχωρεί αυτό, ε; Οι κάτοικοι των βουνών δεν είναι ιδιαίτερα χαρούμενοι με αυτή τη διαδικασία. Ετσι, σας κυνηγούν όπου σας πετύχουν. Δεν τους πειράζει τόσο η εισβολή -τους ηλίθιους- όσο το γεγονός ότι δεν είστε αρκετά οικολόγοι. Δεν είναι βέβαια πολλοί αυτοί που σας κυνηγούν, μπορούν όμως να σας πετάξουν μέσα στο νερό, όπου και πεθαίνετε γρήγορα. Εχετε τη δυνατότητα να ελέγχετε μόνοι σας την κάμερα του παιχνιδιού και μάλιστα με μεγαλύτερη ευκολία απ' ό,τι είχατε στο Mario. Η κάμερα μπορεί να κινηθεί προς μία από τις οκτώ διευθύνσεις της πυξίδας και να "ζουμάρει" κατά βούληση. Σε μερικά σημεία αυτό το χαρακτηριστικό κάνει πολύ εύκολη τη ζωή σας, ενώ σε άλλα ενδέχεται να σας προβληματίσει. Ο Bomberman συνηθίζει να εξαφανίζεται πίσω από κτίρια και εγκαταστάσεις. Συχνά, μάλιστα, όσες γωνίες λήψης κι αν αλλάξετε, δεν θα μπορείτε να καταλαβαίνετε τι ακριβώς συμβαίνει. Δεν υπάρχει επίσης επιλογή γωνίας ύψους. Ετσι βλέπετε το παιχνίδι από μία σταθερή γωνία, κάτι που επίσης μπορεί να κάνει πιο δύσκολη τη ζωή σας στο παιχνίδι.



Μόλις δείτε ένα ανοιχτό παράθυρο, μεγαλώστε μία βόμβα και πετάξτε την μέσα.



Οπως είναι φυσικό, το κτίριο ανατινάζεται.



Οι άτυχοι ένοικοι πετάγονται στο δρόμο, όπου πεθαίνουν βγάζοντας κραυγές.



Αφήνουν πίσω τους πετράδια για εσάς. Τι; Μαζί τους θα τα έπαιρναν;



Αν ένας εχθρός χτυπήσει το παλικάρι (παλικάρι να σου πετύχει), μένει αποσβολωμένο για κάποιο χρονικό διάστημα. Μπορεί μέχρι και 10´´. Αυτό είναι ένα από τα πιο ενοχλητικά σημεία του παιχνιδιού.

ΜΕΓΑΛΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ, ΜΕΓΑΛΕΣ ΒΟΜΒΕΣ

Στην αρχή αντιμετώπισα μεγάλο πρόβλημα με το παιχνίδι, καθώς υπήρχαν μερικά σημεία στα οποία δεν ήξερα τι να κάνω. Στην αρχή της πλημμυρισμένης πόλης, για παράδειγμα, υπάρχει νερό σε όλη την πίστα, η επαφή με το οποίο προκαλεί άμεσο θάνατο. Το μόνο ασφαλές σημείο είναι μία υπερυψωμένη γέφυρα. Ε, λοιπόν, ό,τι κι αν έκανα, όσες βόμβες κι αν πέταξα, όσα power-ups κι αν μάζεψα, δεν κατάφερα να κατεβάσω τη γέφυρα και να προχωρήσω στην πίστα. Το συγκεκριμένο σημείο με ταλαιπώρησε δύο ημέρες και στο τέλος άρχισα να κακομεταχειρίζομαι τόσο τον ήρωα όσο και το χειριστήριο. Πατώντας με λύσσα, λοιπόν, τα πλήκτρα ανακάλυψα ότι μπορείς να μεγαλώσεις τις βόμβες σου (κρατώντας τες και πατώντας συνεχώς το A). Οσο μεγαλύτερη η βόμβα τόσο μεγαλύτερη η καταστροφή. Ετσι, έπεσε η γέφυρα και συνέχισα το παιχνίδι, διαφυλάσσοντας και τα νεύρα μου. Σχολιάζω αυτό το σημείο, λόγω του ότι δεν αναφέρεται πουθενά στις οδηγίες της εισαγόμενης έκδοσης που έχω στα χέρια μου. Ελπίζω στις ελληνικές οδηγίες της Nortec να γίνεται κάποια σχετική αναφορά. Αφού ξεπεράσετε τέτοιου είδους προβλήματα, θα παρατηρήσετε ότι το παιχνίδι βελτιώνεται σε σημαντικό βαθμό. Βέβαια, στην αρχή εκνευρίζεστε με την ανικανότητα του ήρωα να κάνει άλματα, συνηθίζετε όμως να χρησιμοποιείτε το μυαλό σας (καιρός ήταν) και προσπαθείτε να βρείτε τα σημεία που πρέπει να ανατινάξετε προκειμένου να προχωρήσετε. Υπάρχει κάπου ένα χάσμα; Το γεμίζετε βόμβες και περνάτε από πάνω. Η επόμενη πλατφόρμα είναι πολύ ψηλά; Ρίχνετε μερικές μεγάλες βόμβες και δημιουργείτε νέο δρόμο ή ψάχνετε για διακόπτες, τους οποίους





Μαζέψτε κομμάτια ρουχισμού και θα έχετε τη δυνατότητα να φτιάξετε τον δικό σας Bomberman.



Ο βράχος στη στενή πλατφόρμα στα δεξιά μπορεί να έχει κάποιο δωράκι. Το πρόβλημα είναι πώς φθάνεις εκεί.

ενεργοποιείτε ανατινάζοντάς τους. Μόλις καταφέρετε να μπείτε σε αυτή τη λογική, ο θάνατος του ήρωα θα οφείλεται σε δική σας ανοησία ή ατυχία.
Το παιχνίδι καταφέρνει κατ' αυτόν τον τρόπο να αυξάνει την αντοχή του στο χρόνο. Δεν παύουν, όμως, να υπάρχουν και οι στιγμές που κάποιος θα σας προλάβει την τελευταία στιγμή, προτού πετάξετε το Nintendo από το παράθυρο.

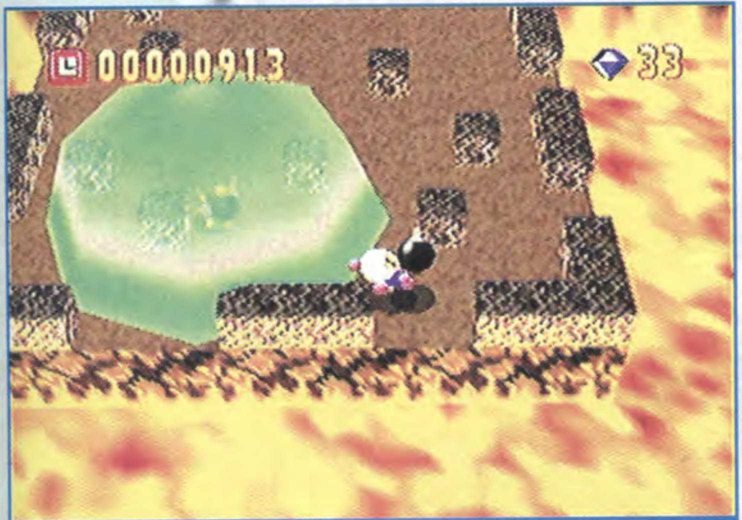
ΒΡΑΔΥΦΛΕΓΗΣ ΒΟΜΒΑ

Φθάνουμε αισίως στην επιλογή πολλών παικτών, κάτι που μας φέρνει πίσω στην καταραμένη εισαγωγή. Τα σαΐνια της Hudson την έκαναν πάλι την γκάφα τους. Καταλαβαίνω το γεγονός ότι τα παιχνίδια στην εποχή μας πρέπει να είναι 3D, προκειμένου να τα προσέξει ο κόσμος. Η αλλαγή, λοιπόν, είναι δεκτή με σχετικά ευνοϊκά σχόλια. Ομως, οι αθεόφοβοι αποφάσισαν να πειράξουν την επιλογή συμμετοχής πολλών παικτών. Βρε, τι σας έφταιξε το παιχνίδι όπως ήταν φτιαγμένο; Αφήστε με, φίλοι μου, να σας εξηγήσω τι εννοώ. Στο παλιό καλό παιχνίδι, όταν έπαιζαν πολλοί παίκτες μαζί, νικούσε αυτός που χρησιμοποιούσε στρατηγικές κινήσεις. Οι πίστες ήταν γεμάτες εμπόδια και έπρεπε να σκεφθείς ποια θα ανατινάξεις, μη αφήνοντας στον αντίπαλο πολλά περιθώρια διαφυγής. Με λίγα λόγια, κέρδιζε ο πιο έξυπνος.
Στο Bomberman 64 οι πανέξυπνοι προγραμματιστές ΜΕΙΩΣΑΝ τα εμπόδια, αφήνοντας έτσι τη στρατηγική στην άκρη. Το μόνο που έχουν να κάνουν οι παίκτες είναι να γεμίζουν τον κόσμο βόμβες και να παρακαλούν να μη χάσουν. Η πίστα τελειώνει μόλις μείνει μόνον ένας ζωντανός (ή μία ζωντανή, καθώς υπάρχει πρόβλεψη και για παίκτριες). Σε ορισμένους μπορεί να αρέσει αυτή η αλλαγή, σε εμένα, όμως, όχι. Αυτή η φρενιασμένη δράση μπορεί να είναι καλή για τρελές καταστάσεις, δεν αποτελεί όμως λόγο να καλέσεις ένα βράδυ τους φίλους σου στο σπίτι για μερικούς γύρους. Τουλάχιστον και αυτή τη φορά το Bomberman πρωτοτύπησε.
Είναι η πρώτη φορά που το μονό παιχνίδι είναι καλύτερο από αυτό που προορίζεται για πολλούς παίκτες.
Μπορεί να βγήκε όλο το παράπονό μου σε αυτό το review, οφείλω όμως να παραδεχθώ ότι για έναν παίκτη το παιχνίδι είναι καλό. Τα επίπεδα είναι σχετικά μεγάλα, η δράση κλιμακώνεται ομαλά, υπάρχουν πολλά στοιχεία προς ανακάλυψη, έχει πολλά δωράκια και προσφέρει μερικές επιλογές που αυξάνουν την αντοχή του.
Για παράδειγμα, αν βρείτε τα σωστά αντικείμενα, μπορείτε να μπείτε σε μία οθόνη επιλογής, όπου έχετε τη δυνατότητα να φτιάξετε τον ήρωα όπως εσείς θέλετε και να τον χρησιμοποιήσετε για τις κόντρες με τους φίλους σας.
Φθάνοντας στο τέλος αυτού του άρθρου, διαπιστώνω ότι τα νεύρα μου έχουν καλμάρει κάπως. Εξάλλου, το Bomberman 64 είναι ένα καλό παιχνίδι, έχει αρκετή πλάκα και βάζει το μυαλό να δουλέψει. Δυστυχώς, στο multiplayer τμήμα οι κατασκευαστές μάς τα χάλασαν. Τι να κάνουμε, όμως, έτσι είναι η ζωή! Απολαύστε το έστω και μόνοι σας.





Καθώς ο χρόνος τελειώνει, οι αρένες μονομαχιών είτε κλείνουν βομβαρδίζοντας τους παίκτες με λάβα είτε βυθίζονται στο νερό.



Ο υπαρχηγός του Red Mountain περιβάλλεται από μία ασπίδα, η οποία ζαλίζει τον Bomberman, αν τον ακουμπήσει. Αν τον πιάσει ζαλισμένο, τον πετά στη λάβα. Απλά πράγματα...


Πρέπει να κατεβείτε αυτή την παγωμένη τσουλήθρα. Τι κι αν είναι γεμάτη τρύπες που σας σκοτώνουν αμέσως; Οπλιστείτε με θάρρος και ορμήξτε.



L: Δεν χρησιμοποιείται
R: Σταματά βόμβα
B: Κλωτσά βόμβα
A: Ρίχνει βόμβα
C Επάνω: Zoom in • C Κάτω: Zoom out • C Αριστερά: Περιστροφή • C Δεξιά: Περιστροφή
D-Pad: Δεν χρησιμοποιείται
Z: Ενεργοποιεί βόμβα

Memory Options



Memory: Τρία σωσίματα
Controller Pak: Επιπλέον θέσεις σωσίματος και custom Bombermen.

2η γνώμη

Εν αντιθέσει με τον Ηλία, εμένα μου άρεσε το multiplayer. Η δράση είναι έξαλλη και δεν σε αφήνει να ησυχάσεις ούτε λεπτό. Βέβαια, και όταν παίζεις μόνος σου είναι πολύ καλό, με τη διαφορά ότι μερικές φορές γίνεται εκνευριστικά δύσκολο.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 81%

Διασκεδαστικό παιχνίδι. Αν διατηρούσε μερικά από τα παλιά στοιχεία, θα ήταν τέλειο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Super Mario 64, Ganbare Goemon

PANDEMON

ΟΤΑΝ ΚΑΤΙ ΓΝΩΡΙΣΕΙ ΕΠΙΤΥΧΙΑ, ΕΧΕΙ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΕΙΑ. ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΑΝΟΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΚΑΙ Η BMG, Η ΟΠΟΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΟ PANDEMONIUM 2.

Του Σπύρου Παράσχη



Πού χαθήκατε, βρε παιδιά;

Μετά την ολοκλήρωση της προηγούμενης αποστολής τους και τον ατελείωτο μαραθώνιο επάνω στα γράμματα του τέλους του πρώτου μέρους, η Nikki και ο Fargus επιστρέφουν στο σπίτι. Εκεί περνούν ευχάριστα τις ώρες τους παίζοντας χαρτιά. Τα χρόνια κυλούν και η Nikki γίνεται μία όμορφη γυναίκα, "φουσκώνοντας" ανάλογα στα επίμαχα σημεία. (Με τέτοια επιτυχία που σημείωσαν οι καμπύλες της Lara Croft, δεν γινόταν αλλιώς.) Η προσγείωση ενός κομήτη στη χώρα τους έρχεται να αναταράξει την ηρεμία τους. Αυτός ο μυθικός κομήτης ονομάζεται "Ο κομήτης των άπειρων δυνατοτήτων" (πιστέψτε με, στα αγγλικά ακούγεται πολύ καλύτερα). Οπως είναι προφανές, οι δυνάμεις που περικλείει είναι τεράστιες. Μάλιστα, δεν θα ήταν δυνατό να αφήσουν αδιάφορη τη Nikki, η οποία μαζί με φίλο της Fargus ξεκινούν να τις κατακτήσουν. Φυσικά, στην προσπάθειά τους αυτή δεν θα είναι μόνοι, αφού το ίδιο προσπαθεί να κάνει και ο κακός Zorrscha. Τώρα, πώς γίνεται να κατακτήσεις τις δυνάμεις του κομήτη προχωρώντας αριστερά και δεξιά, είναι άλλο θέμα.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: BMGie
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player — Memory Card



Το P2 γίνεται όλο και πιο περίεργο, πλησιάζοντας προς το τέλος. Εδώ, πάνω σε ένα αναποδογυρισμένο σκουλήκι!

Τι Γινεται Μεσα Στη Nikki, Εεε..., Στο Παιχνιδι;

Το Pandemonium 2 μοιάζει σε τέτοιο βαθμό με το πρώτο της σειράς, που μάλλον data disk θυμίζει παρά συνέχεια. Οπως και στο πρώτο μέρος, έτσι και εδώ



Οι Rolling Stones καταδιώκοντας τη Nikki. Βέβαια, δεν είναι stones, αλλά... φουσκωτά τέρατα.



Οι μπάλες δεν είναι για σφυροβολία, αλλά για να σας εμποδίσουν. Ενα από τα puzzles του παιχνιδιού.



Τέτοια πλάνα δεν είχαν σκεφτεί ούτε στους αγώνες μπάσκετ της γαλλικής τηλεόρασης.

IUM 2

NIKKI

ΠΑΡΑΤΣΟΥΚΛΙ: RED DEATH.

ΠΡΟΤΥΠΟ: TINA TURNER.

ΤΗΣ ΑΡΕΣΟΥΝ: ΜΑΓΙΚΑ, ΑΚΡΟΒΑΤΙΚΑ, ΑΛΥΣΟΠΡΙΟΝΑ.

ΜΙΣΕΙ: ΝΑ ΧΑΝΕΙ, ΝΑ ΤΗΝ ΠΕΙΡΑΖΟΥΝ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ.

Η ΑΤΑΚΑ ΤΗΣ: "WHO'S NEXT?"

HOBBY: ΤΟ ΠΕΤΑΓΜΑ ΜΕ ΠΕΡΙΕΡΓΟΥΣ ΠΥΡΑΥΛΟΥΣ.

ΒΙΒΛΙΟ ΠΟΥ ΔΙΑΒΑΣΕ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ: "HOW TO CONQUER THE UNIVERSE".



"Το Pandemonium 2 μοιάζει σε μεγάλο βαθμό με το πρώτο της σειράς."



Ο τεράστιος δράκος, τελευταίος κακός του επιπέδου, μάλλον θα σας δυσκολέψει αν διαθέτετε μόνο έναν καταπέλτη.



Η καινούρια κίνηση για το σκαρφάλωμα θα σας σώσει τη ζωή πολλές φορές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



Μερικά σημεία είναι όντως παράξενα αλλά και δύσκολα. Μήπως χρειάζεται οδοντίατρο ή καινούρια οδοντόκρεμα;

διαλέγετε όποιον από τους δύο παίκτες θέλετε. Ο καθένας έχει τα πλεονεκτήματά του. Συγκεκριμένα η Nikki κάνει τεράστια άλματα, ικανότητα που τη βοηθά να ξεπερνά διάφορα εμπόδια, και ο Fargus πυροβολεί με το ραβδί του. Με συγκεκριμένα bonuses, όμως, θα απολαύσετε την αντιστροφή των δεξιοτήτων τους. Ετσι, θα δείτε τη Nikki να πυροβολεί και τον Fargus να πηδά σαν τρελός.

Οι πίστες εμφανίζουν γραφικά και σχεδιασμό πανομοιότυπο, με πολύ ωραία χρώματα και 3D αίσθηση. Χαρακτηριστικό είναι το ότι έχουν προστεθεί νέες κινήσεις όπως το να πιάνεστε από την άκρη διάφορων αντικειμένων, σε περίπτωση που το άλμα σας δεν αποδειχθεί επιτυχημένο, ή το να σκαρφαλώνετε σε σκοινιά και αλυσίδες. Η συγκεκριμένη κίνηση, ομολογουμένως, θα σας σώσει αρκετές φορές από βέβαιο κίνδυνο. Ενδιαφέρον παρουσιάζουν και οι οπτικές γωνίες, οι οποίες αλλάζουν ανάλογα με την κατάσταση.

Πολλά από τα πλάνα είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά και θυμίζουν ταινία δράσης. Αυτό όμως δεν είναι αρκετό, καθώς το βασικό μοντέλο κίνησης παραμένει ίδιο και επιτρέπει μόνο κίνηση αριστερά και δεξιά. Μία από τα ίδια, δηλαδή, αφού είμαστε περιορισμένοι να τρέχουμε προς τα εκεί που μας καθοδηγεί το παιχνίδι, χωρίς να μας επιτρέπεται ελευθερία κινήσεων.

Κρίμα, γιατί όσοι προτίθενται να αγοράσουν το δεύτερο μέρος της σειράς περιμένουν κάτι παραπάνω. Οποιος, βέβαια, ξετρελάθηκε και θέλει κάτι τέτοιο, το προτείνουμε ανεπιφύλακτα.



Η φράση "Be quick or be dead" θα πρέπει να είναι συνεχώς στο μυαλό σας σε αυτό το επίπεδο, όπου, αν δεν βιαστείτε, θα ψηθείτε σε αυτό το ηλεκτρικό πάτωμα.

FARGUS

ΠΑΡΑΤΣΟΥΚΛΙ: HEATSEAKER.

ΠΡΟΤΥΠΟ: WERNER VON BRAUN.

ΤΟΥ ΑΡΕΣΟΥΝ: Η ΣΟΚΟΛΑΤΑ, ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΨΗΤΟ, ΟΙ ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΕΙΣ.

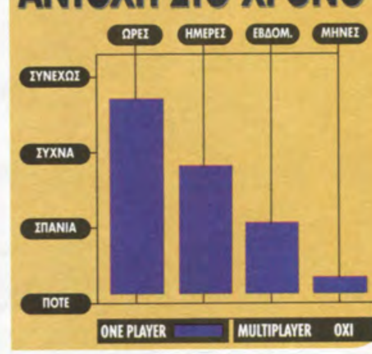
ΜΙΣΕΙ: ΤΟ ΜΠΑΝΙΟ, ΤΟ ΝΑ ΚΟΛΛΑΝΕ ΤΣΙΧΛΕΣ ΣΤΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ ΤΟΥ.

Η ΑΤΑΚΑ ΤΟΥ: "THROW ANOTHER GIMP ON THE BARBIE."

HOBBY: ΝΑ ΕΚΤΟΞΕΥΕΙ FIREBALLS ΣΤΟ ΣΤΟΜΑ ΚΑΠΟΙΟΥ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΣΤΟΝ ΟΔΟΝΤΙΑΤΡΟ.

ΒΙΒΛΙΟ ΠΟΥ ΔΙΑΒΑΣΕ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ: ΔΕΝ ΞΕΡΕΙ ΝΑ ΔΙΑΒΑΖΕΙ.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○

ΗΧΟΣ ●●●●●○○○○○

GAMEPLAY ●●●○○○○○○○

ΑΝΤΟΧΗ ●●●●○○○○○○

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 72%

Μόδα είναι, θα περάσει.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
GEX 2
PANDEMONIUM

BUST-A-



ΦΟΥΣΚΕΣ, ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΕΣ ΦΟΥΣΚΕΣ ΠΑΝΤΟΥ! ΜΗΠΩΣ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΜΕΓΑΛΗ ΦΟΥΣΚΑ;

Το ένδοξο πυροβολικό ξαναχτυπά





Οφείλουμε να παραδεχθούμε ότι οι Ιάπωνες πάντα είχαν παράξενα γούστα στις κατά καιρούς κυκλοφορίες τους. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν τους αρέσουν παιχνίδια με εκπληκτικά 3D γραφικά, ενώ ιδιαίτερη είναι η αδυναμία τους σε παιχνίδια γρίφων. Βέβαια, θα μου πείτε, και ποιος δεν θα "κολλήσει" με παιχνίδια όπως το Tetris και όλες οι παραλλαγές του. Το Bust-a-Move είναι αρκετά γνωστό από τα arcades της γειτονιάς σας. Μπορούμε να πούμε ότι είναι απόγονος του ιστορικού Bubble-Bobble, με τα γνωστά δεινοσαυράκια Bob και Bub. Το σενάριο είναι απλό: Χειρίζεστε ένα φουσκο-κανόνι και θα πρέπει να σημαδέψετε, αλλά και να υπολογίσετε σωστά, ώστε να καθαρίσετε όλες τις φούσκες από την πίστα. Σε όσους δεν έχουν ασχοληθεί με ανάλογα παιχνίδια μπορεί να φαίνεται απλοϊκό το σενάριο, αλλά το τελικό αποτέλεσμα -πιστέψτε με- είναι άκρως εθιστικό. Η τρίτη έκδοση του Bust-a-Move έχει αρκετά νέα στοιχεία που εντοπίζονται στην "εμφάνιση" του παιχνιδιού και όχι στην ουσία του. Καταρχήν, έχουν προστεθεί νέοι χαρακτήρες. Εκτός από τους προαναφερθέντες Bob και Bub, υπάρχουν μία ντουζίνα ιαπωνικού στιλ cartoons. Κάθε χαρακτήρας έχει τη δική του μικρή εισαγωγή (ουάου!), ενώ άλλο ένα χαρακτηριστικό των cartoons είναι το ότι επιτυγχάνουν διάφορα ανάλογα με τις κινήσεις σας. Για παράδειγμα, όταν στοχεύετε καλά και καθαρίζετε πολλές φούσκες, πυροβολούν, κάνουν κινήσεις καράτε, κωλοτούμπες κ.ο.κ. Μία πράγματι καλή ιδέα που προσφέρει αρκετά στο ήδη υψηλό gameplay του παιχνιδιού. Επίσης, η μουσική επένδυση ταιριάζει με το όλο κλίμα, καθώς τα Drum & Bass & Rap κομμάτια είναι εξαιρετικά. Οι φουσκο-πίστες του παιχνιδιού έχουν να επιδείξουν μεγάλη ποικιλία και σχεδόν όλες παρουσιάζονται για πρώτη φορά στην τρίτη συνέχεια του Bust-a-Move. Αλλο ένα χαρακτηριστικό είναι τα πολύ καλά backgrounds κάθε πίστας που επίσης είναι νέα με βελτιωμένα, σε σχέση με το παρελθόν, γραφικά.

Σε ό,τι αφορά τα διαθέσιμα modes παιχνιδιών έχουμε και λέμε: Το One Player Game είναι αρκετά ενδιαφέρον, αφού θα πρέπει να ακολουθήσετε μία πορεία με εναλλακτικές



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Acclaim
Διάθεση: Zegetron
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

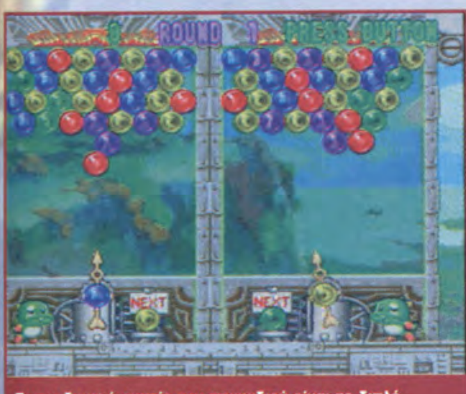
Single Player **Multiplayer**

MOVE 3



"Εκεί που γίνεται χαμός είναι το Two Players Mode."





Το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού είναι το διπλό.



Αφήστε τα Demo, και μπείτε στο παιχνίδι.





Μερικά απο τα καινούργια χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, είναι πολύ χρήσιμα για τους αρχάριους.



διαδρομές μέσα από δεκάδες διαθέσιμες πίστες. Το One Player vs Computer Mode χωρίζει την οθόνη στη μέση και σας υποχρεώνει να αντιμετωπίσετε την "τεχνητή νοημοσύνη" του παιχνιδιού. Εκεί, όμως, που γίνεται χαμός είναι το Two Players Mode. Για να πάρετε μια γεύση, φανταστείτε την εξής σκηνή: Ο φίλος σας να είναι στο χείλος της καταστροφής, με τις φούσκες να κοντεύουν να τον πλακώσουν. Τη στιγμή εκείνη εσείς κάνετε μία κίνηση και ενώ ο αντίπαλός σας παθαίνει νευρικό κλονισμό, καθώς αρκετές φούσκες προστίθενται ξαφνικά πάνω του, εσείς πρέπει να ξεφύγετε από το ιπτάμενο joypad που κατευθύνεται προς το κεφάλι σας...
Επίσης, υπάρχει ένα πολύ δύσκολο Challenge Mode, στο οποίο θα πρέπει να επιστρατεύσετε όλες τις ικανότητες που αποκτήσατε όλα αυτά τα χρόνια ως hard core gamer. Τέλος, υπάρχει το Collection Mode, στο οποίο μπορείτε να επιλέξετε μέσα από δεκάδες προ-επιλεγμένες πίστες.
Αλλο ένα πολύ καλό puzzle game με άριστο gameplay, ειδικά όταν παίζουν δύο παίκτες. Σε μόνο μία περίπτωση δεν σας το προτείνουμε: αν ήδη είστε κάτοχοι του Bust-a-Move 2. Τα νέα στοιχεία δεν δικαιολογούν την απόκτησή του, αφού στην ουσία πρόκειται για το ίδιο παιχνίδι. Εκτός, βέβαια, αν είστε συλλέκτης puzzle games!

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●○○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **75%**

Εθιστικό αλλά όχι πρωτότυπο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Bust a Move 2, Baku-Baku Animal

MDK

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΟ ΠΕΡΙΕΡΓΗ ΚΑΙ ΦΟΥΤΟΥΡΙΣΤΙΚΗ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΠΑΙΞΕΙ. ΤΟ ΑΙΜΟΒΟΡΟ MDK ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ ΚΑΙ ΑΔΗΜΟΝΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΚΑΤΑΚΤΗΣΕΙ.

Του Νίκου Μελά



ΕΛΑ ΛΙΓΟ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ

Το Sniper gun είναι από τα καλύτερα όπλα που έχουν παρουσιαστεί σε video game. Στο Sniper mode έχουμε ένα καλό παράδειγμα του τι μπορεί να προκαλέσει στους καημένους τους εξωγήινους.



"Το gameplay στηρίζεται σε ένα σύστημα πρώτου προσώπου που θυμίζει κάτι μεταξύ Doom και Tomb Raider."



MDK τι?



Οσοι έχετε δει την ταινία "Demolition Man", θα γνωρίζετε τι αντιπροσωπεύει ο τίτλος. Για τους υπόλοιπους ανακοινώνουμε την άφιξη του Murder Death Kill. Η υπόθεση του παιχνιδιού, ωστόσο, δεν έχει καμία σχέση με αυτήν της ταινίας στην οποία πρωταγωνιστεί ο Sylvester Stalone, παρ' ότι ως ήρωας του παιχνιδιού παρουσιάζεται ένας μπρατσαράς που προσπαθεί να σώσει τη Γη του Μέλλοντος. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή. Το MDK είναι ένα παιχνίδι που δεν θα σας θυμίσει σχεδόν κανένα από όσα έχετε παίξει. Η ιστορία εξελίσσεται στη Γη του Μέλλοντος, η οποία έχει κυριευτεί από εξωγήινους. Εσείς, ως Kurt, προσπαθείτε να σώσετε τον κόσμο. "Καμία απολύτως πρωτοτυπία μέχρι εδώ", ίσως μονολογήσετε και θα συμφωνήσουμε μαζί σας. Οσα ακολουθούν, όμως, είναι βέβαιο ότι δεν τα έχετε ξαναδεί. Ειδικότερα, το όλο στήσιμο του παιχνιδιού σάς τοποθετεί σε ένα περιβάλλον με άκρως φουτουριστικά σκηνικά. Το gameplay στηρίζεται σε ένα σύστημα πρώτου προσώπου που θυμίζει κάτι μεταξύ Doom και Tomb Raider. Παρ' όλα αυτά, έχει ένα δικό του ξεχωριστό στιλ, που του επιτρέπει να δημιουργήσει ένα νέο είδος παιχνιδιών. Η εκπληκτική μουσική, με τα ορχηστρικά μοτίβα που μόνον σε κινηματογραφικές υπερπαραγωγές θα ήταν δυνατόν να ακουστούν, σας εισάγει με την πρώτη νότα στο κλίμα του παιχνιδιού. Τα εξαιρετικά γραφικά, οι πολύ καλές εκρήξεις και τα πολυάριθμα εφέ συμβάλλουν σε σημαντικό βαθμό στο να καταστεί το MDK classic game.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Shiny Entertainment
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί



Single Player · Memory Card · Dual Analogue



Οι εξωγήινοι παραμονεύουν σε κάθε βήμα σας.



Μερικοί αντίπαλοι είναι τεράστιοι. Δείτε απλώς μερικά από τα ειδικά εφέ του MDK, καθώς προσπαθείτε να διαλύσετε τον αντίπαλό σας.



Το δεύτερο επίπεδο αποτελείται από τεράστιες αίθουσες με πολύ όμορφες επιφάνειες. Το οπτικό αποτέλεσμα είναι εκπληκτικό.

SEEK AND DESTROY

Στην όλη ιστορία, βέβαια, δεν βρίσκεστε εντελώς μόνοι, καθώς ο Max, ο σκύλος σας, και ο Dr Fluke Hawkins θα σας βοηθήσουν στην προσπάθειά σας να εξοντώσετε τους εξωγήινους. Ο Dr Fluke, μάλιστα, θα σας εφοδιάσει με μία ειδικά σχεδιασμένη στολή, η οποία σας επιτρέπει ακόμη και να πετάτε, και με το πιο ακριβές και θανατηφόρο όπλο που έχει παρουσιαστεί σε video game. Το Sniper Gun, το οποίο θερίζει ό,τι βρεθεί στο πέρασμά του, είναι προσαρμοσμένο στο χέρι του ήρωα, επιτρέποντάς του να εξοντώνει τους εξωγήινους με τέλεια ακρίβεια. Με το ειδικό Sniper mode σας δίνεται η δυνατότητα να πετυχαίνετε τους εχθρούς σας με





ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΕΣ

Το MDK είναι γεμάτο πρωτότυπες ιδέες. Μεταξύ άλλων, μπορείτε να γλιστράτε πάνω στους τεράστιους σωλήνες! Σας παρουσιάζουμε μερικές κινήσεις με τις οποίες θα πρέπει να εξοικειωθείτε.



Με αυτό το κόλπο μπορείτε να αποφεύγετε τους αντιπάλους καθώς και να πετάτε. Πανέξυπνο!



Στην αρχή κάθε επιπέδου πρέπει να μαζέψετε όσο πιο πολλά δωράκια μπορείτε. Με αυτόν τον τρόπο κάνετε τη ζωή σας ευκολότερη, όταν δυσκολεύουν τα πράγματα.



Το Sniper mode είναι μακράν ο καλύτερος και πιο αποτελεσματικός τρόπος να εξολοθρεύετε τους εχθρούς σας.

SEEK & DESTROY

Ό,τι βρείτε και μπορείτε να πάρετε, πάρτε το, διότι κάποια στιγμή θα σας χρειαστεί. Αν, πάλι, χρειαστείτε συγκεκριμένο όπλο για να πετύχετε έναν στόχο κατά τη διάρκεια της αποστολής σας, σίγουρα κάπου θα υπάρχει.


Hand Grenade


10% Health


Full Energy - 150%


Sniper Grenade


World's smallest nuke


Dummy Decoy


100% Health

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ




Θέλει πολλούς γεμιστήρες για να "σκοτώσετε" αυτό το battle tank!!!


Αυτά τα μηχανικά τέρατα έχουν πολύ αναπτυγμένη την A.I. Όταν επιτεθείτε στο ένα, το άλλο αντιδρά αμέσως.

ποσοστό ευστοχίας 100%!!!
Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρείτε πρόσθετα όπλα και αντικείμενα, τα οποία θα σας διευκολύνουν στην ολοκλήρωση της αποστολής σας. Συνεπώς, επιβάλλεται να εξερευνήσετε εξονυχιστικά τα οκτώ επίπεδα του MDK, προκειμένου να μη σας διαφύγει το παραμικρό αντικείμενο. Οι τρομεροί εξωγήινοι παραμονεύουν σε κάθε βήμα σας και θα προσπαθούν να σας συντρίψουν, επιτιθέμενοι από όλες τις πιθανές γωνίες. Θα πρέπει, επομένως, να βρίσκεστε σε διαρκή εγρήγορση. Το γεγονός αυτό ανανεώνει το ενδιαφέρον του παιχνιδιού.
Σε ό,τι αφορά την αντοχή αυτού του εκπληκτικού παιχνιδιού στο χρόνο, παρά το ότι καθυστέρησε η έκδοσή του σε PSX σε σχέση με εκείνη για PCs, οι προγραμματιστές της Interplay πρόσθεσαν δύο επιπλέον επίπεδα, κάνοντάς το μεγαλύτερο και χαρίζοντας στον παίκτη πολλές ώρες περιπλάνησης στα καταπληκτικά και γεμάτα δράση σκηνικά του.

But That's Another Story

Τα αρνητικά στοιχεία που θα είχαμε να παρατηρήσουμε σε αυτό το "διαμάντι" της Interplay είναι τα κάπως θαμπά pixels σε ορισμένα σημεία και το κατά τι χειρότερο frame rate στην κίνηση του Kurt εν συγκρίσει με εκείνο της έκδοσης για PCs. Παρ' όλα αυτά, δεν υποβαθμίζεται ούτε στο ελάχιστο το πολύ καλό gameplay του MDK, που θα σας χαρίσει πολλές ώρες διασκέδασης και συνάμα αγωνίας.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **90%**

Το παιχνίδι είναι μοναδικό και πρωτότυπο

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Δεν υπάρχουν.

EXTREME G



ΕΠΙΒΙΒΑΣΤΕΙΤΕ ΣΤΗ ΜΗΧΑΝΗ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ ΚΑΙ ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΙΟ ΖΟΡΙΚΕΣ ΚΟΝΤΡΕΣ.

Του Νίκου Κοσμάτου

Μαμά, πετάω...

Ενα φουτουριστικό racing game με μηχανές. Εσείς που τυχόν αμφιβάλλετε, διαβάστε το υπόλοιπο review και στη συνέχεια τα ξαναλέμε.
Στα πάμπολλα racing games που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα, το συνηθέστερο πρόβλημα είχε να κάνει με την ταχύτητα και συγκεκριμένα με το γεγονός ότι τα παιχνίδια δεν ήταν αρκετά γρήγορα. Στο Extreme G το πρόβλημα της ταχύτητας εμφανίζεται και πάλι, μόνο που εδώ τυγχάνει να είναι... απίστευτα μεγάλη!
Με το σήμα της εκκίνησης η ταχύτητα ανεβαίνει κατακόρυφα, και το μόνο σίγουρο για όσους παίξουν το παιχνίδι για πρώτη φορά είναι ότι θα έχουν ιδιαίτερα "στενή" γνωριμία με τον τοίχο - ή, τουλάχιστον, έτσι θα συνέβαινε, αν αναφερόμασταν σε ένα συνηθισμένο racing game.
Το πιο παράξενο με το Extreme G είναι ότι αποδεικνύεται εξαιρετικά δύσκολο να τρακάρεις, εμ... δηλαδή να τρακάρεις κανονικά. Τι εννοούμε;
Στο Extreme G υπάρχουν ορισμένα αντικείμενα, με τα οποία όταν συγκρουστείτε σταματάτε προσωρινά. Ωστόσο, αφού εξοικειωθείτε με το χειρισμό της μηχανής σας θα διαπιστώσετε ότι, όταν προσκρούετε στις άκρες του δρόμου, επιβραδύνεστε λίγο. Υπολογίζοντας την ταχύτητα εισόδου στις στροφές σε συνδυασμό με τις μάχες με τις άλλες μηχανές, το προαναφερθέν είναι θείο δώρο!



Αυτό δεν είναι απλή ρουκέτα, μπαράζ πυροβολικού είναι. Και όμως, κατάφερα να αστοχήσω.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Probe
Διάθεση: Nortec
Τύπος: Racing Game
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player | **Multiplayer** | **Cartridge** | **Rumble pack**



Ο παίκτης Νο 1 μας δείχνει πόσο καλά ξέρει να οδηγεί τη μηχανή του. Αυτό που δεν βλέπετε είναι το σημείο όπου έσκασε.



Αυτό το κόκκινο πράγμα είναι η ασπίδα μου. Δεν λέω, ωραίο χρώμα έχει, αλλά είναι σίγουρα καλό;





"Στο Extreme G το πρόβλημα της ταχύτητας εμφανίζεται και πάλι, μόνο που εδώ τυγχάνει να είναι... απίστευτα μεγάλη!"



Οταν παίζουν τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα, οι αρένες είναι γεμάτες όπλα. Μπορείτε επίσης να δώσετε το όνομά σας στους αναβάτες.

Ρουκετοβόλο σε σκούρο λαχανί;

Μια που το φέρνει η κουβέντα, πόσες μηχανές ξέρετε που μπορούν να κουβαλήσουν περισσότερα όπλα από ένα F-16 και ένα Bradley μαζί (εκτός από αυτή του James Bond στο "Never Say Never Again"); Επιπλέον, ποιες έχουν ασπίδα "Star Trek" style; (Τέτοιες δεν έχουν βγει ακόμα.) Πράγματι, η γκάμα των όπλων είναι τεράστια. Ετσι, έχετε πολλούς τρόπους στη διάθεσή σας για να εκδικηθείτε, για παράδειγμα, κάποιον που έκανε το μοιραίο λάθος να σας προσπεράσει. Κάτι τέτοιο δεν είναι βέβαια και τόσο εύκολο. Εδώ οι αντίπαλοί σας δεν είναι οι συνηθισμένοι ηλίθιοι που έχετε συναντήσει σε άλλα παιχνίδια και περιμένουν με ανυπομονησία να τους διαλύσετε. Οχι, αυτοί είναι σκληροί και έξυπνοι. Ετσι, αν, για παράδειγμα, πηγαίνετε από τοίχο σε τοίχο και είστε τελευταίοι, οι άλλοι γενικά θα σας αγνοούν. Αντε να σας ρίξουν καμία νάρκη ή ρουκέτα (χωρίς να πολυσκοτίζονται). Οταν, όμως, αρχίσετε να καλυτερεύετε, θα γίνετε και εσείς στόχος. Τα πράγματα περιπλέκονται ακόμα περισσότερο στη συνέχεια. Ας υποθέσουμε πως στη διάρκεια μιας κούρσας σάς πλησιάζει από πίσω μια άλλη μηχανή, οπλισμένη με πύραυλο. Εσείς δεν έχετε κανένα power-up, ενώ η μηχανή που βρίσκεται μπροστά σας είναι καλύτερα εξοπλισμένη και έχει σοβαρές βλέψεις για την πρώτη θέση. Θεωρώντας πως η μηχανή που προπορεύεται είναι μεγαλύτερη απειλή, αυτή που σας καταδιώκει μπορεί να χρησιμοποιήσει το turbo, να σας προσπεράσει κι έτσι να την εξοντώσετε. Το Extreme G προσφέρει πολλαπλά racing modes με πρώτο το





MOOGA



RANA



MAIM



RAZE



KHAN



GRIMACE



JOLT


Αν οι αντίπαλοι τους οποίους βομβαρδίζετε είναι πολύ κοντά σας, υπάρχει ο κίνδυνος να χαθείτε στον καπνό που οι ίδιοι δημιουργήσατε.


Με την κάμερα σε προοπτική πρώτου προσώπου, η αίσθηση της ταχύτητας είναι καταπληκτική. Τα βελάκια δείχνουν τη θέση αυτών που πλησιάζουν.

extreme mode, όπου ξεκινάτε από την πρώτη πίστα του πρώτου επιπέδου και πρέπει να τερματίσετε σε μια συγκεκριμένη θέση για να συνεχίσετε.
Σε περίπτωση που αποτύχετε, θα πρέπει να δοκιμάσετε ξανά. Αν όμως τα πάτε καλύτερα από όσο χρειάζεται για να προκριθείτε, η επόμενη πίστα θα είναι απλώς ευκολότερη (γι' αυτό βάλτε τα δυνατά σας στις πρώτες πίστες που είναι οι ευκολότερες, ώστε να έχετε πλεονέκτημα στις πιο δύσκολες).

Αλήτες! Καμικάζι! Pixel-άδες!

Εντάξει, οι πρώτες πίστες είναι καλές και αρκετά γρήγορες, αλλά μην περιμένετε να δείτε κάτι που δεν έχετε ξανασυναντήσει. Αυτό βέβαια ισχύει για τις δύο πρώτες, γιατί μετά... ετοιμαστείτε για ανεπανάληπτα πράγματα. Ράμπες, βουτιές και πολλαπλές


Ο τρίτος παίκτης επιδεικνύει το καινούριο του power up. Ο δεύτερος προσπαθεί να παρκάρει. Ο πρώτος εξαφανίστηκε.


Τα εφέ του παιχνιδιού είναι από τα πιο όμορφα που έχω δει. Θυμάστε την παλιά τηλεοπτική σειρά το "Γεράκι της Ασφάλτου"; Τον ίδιο ήχο κάνουν οι πύραυλοι όταν εξαπολύονται.

διασταυρώσεις σάς δίνουν τη δυνατότητα να ακολουθήσετε διαφορετικές διαδρομές σε κάθε γύρο του αγώνα. Αν χάσετε έναν αγώνα στο extreme mode, θα ακολουθήσουν σκηνές καταστροφής της μηχανής σας - κρίμα, βέβαια, αλλά είναι αναγκαίο κακό.
Εκτός από το extreme mode, φυσικά μπορείτε να ζεσταθείτε στο practice mode. Ευχάριστη προσθήκη στο παιχνίδι είναι το shoot'em up mode. Είναι λίίίγο διαφορετικό από αυτά που μας έχουν συνηθίσει τα παιχνίδια του είδους.
Στην ουσία κυνηγάτε μια λεγεώνα από μηχανές σε μια διαδρομή που είναι τίγκα στα όπλα. Και επειδή εσείς, ως αναγνώστες του "Pixel", είστε έξυπνοι (όπως και όλοι εμείς που δουλεύουμε στο "Pixel", εκτός από τον αρχισυντάκτη) δεν σας λέμε ότι ο σκοπός σας εδώ είναι να διαλύσετε όλες τις αντίπαλες μηχανές. (Σημ. αρχ.: Μικρό, χαζό


Βοήθεια, βοήθεια...! Ενα τεράστιο R εισέβαλε στη διαδρομή. Είμαστε καταδικασμένοι... Για μισό λεπτό, ααα, εντάξει, δωράκι είναι.

αγόρι. Την επόμενη φορά θα αφήσω να βγει το κείμενό σου αδιόρθωτο και θα γίνεις ρεζίλι σε όλη την Ελλάδα, ασύντακτε κι ανορθόγραφε χαζούλη...)
Βέβαια, τα παραπάνω απευθύνονται μόνο σε έναν παίκτη. Το multiplayer mode είναι το κάτι άλλο.
Σε αυτή την περίπτωση, μπορείτε και πάλι να επιλέξετε τον τύπο του αγώνα. Υπάρχει το battle mode, όπου τρέχετε γύρω από τη μια

ΔΕΝ ΣΚΟΤΩΝΕΙ ΜΟΝΟ Η ΤΑΧΥΤΗΤΑ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΙΝΑΙ ΓΕΜΑΤΟ ΑΠΟ ΔΩΡΑΚΙΑ ΠΟΥ ΑΠΟΤΕΛΟΥΝ ΤΟΝ ΕΦΙΑΛΤΗ ΚΑΘΕ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ.


ΜΟΛΙΣ ΣΑΣ ΠΛΗΣΙΑΣΕΙ ΚΑΠΟΙΟΣ, ΤΗΓΑΝΙΣΤΕ ΤΟΝ!


ΙΔΑΝΙΚΟ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΘΑΡΙΖΕΙΣ ΑΠΟ ΑΠΟΣΤΑΣΗ ΤΟ ΔΡΟΜΟ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΟΥ.


ΤΩΡΑ ΜΕ ΒΛΕΠΕΙΣ, ΤΩΡΑ ΟΧΙ. ΕΔΩ Ο ΟΔΗΓΟΣ, ΕΚΕΙ Ο ΟΔΗΓΟΣ, ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ Ο ΟΔΗΓΟΣ;


ΓΙΑ ΕΝΑ ΜΙΚΡΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΔΕΝ ΣΑΣ ΠΕΙΡΑΖΕΙ ΚΑΝΕΙΣ. ΜΕΤΑ ΟΜΩΣ;


...ΚΑΙ ΟΠΟΙΟΣ ΤΟΛΜΑ, ΑΣ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΠΡΟΣΠΕΡΑΣΕΙ Η ΝΑ ΣΑΣ ΚΛΕΙΣΕΙ.


ΚΟΛΛΑΣ ΤΗ ΝΑΡΚΗ ΣΤΟΝ ΤΟΙΧΟ ΚΑΙ Ο ΑΜΟΙΡΟΣ ΠΟΥ ΘΑ ΠΕΣΕΙ ΕΠΑΝΩ... ΤΗΝ ΠΑΤΗΣΕ!


Ο ΛΟΓΟΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟΣΟ ΠΟΙΗΤΙΚΟ ΟΝΟΜΑ (ΠΡΑΣΙΝΟ ΑΣΤΕΡΙ) ΕΙΝΑΙ ΕΠΕΙΔΗ ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΘΑ ΠΕΣΕΙ ΠΑΝΩ ΤΟΥ ΘΑ ΔΕΙ ΣΙΓΟΥΡΑ ΑΣΤΕΡΑΚΙΑ.


ΕΚΤΟΞΕΥΕΤΕ 2 ΒΟΜΒΕΣ ΣΤΟΥΣ ΜΠΡΟΣΤΙΝΟΥΣ.


ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΜΠΑΡΑΖ ΠΥΡΟΒΟΛΙΚΟΥ. ΠΟΛΛΕΣ ΡΟΥΚΕΤΕΣ ΜΑΖΙ, ΚΙ ΟΠΟΙΟΝ ΠΑΡΕΙ Ο ΧΑΡΟΣ!


ΤΑ ΜΑΤΑΚΙΑ ΜΟΥ, ΚΑΛΕ! ΤΥΦΛΩΝΕΤΕ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΙΠΟΥΣ ΟΔΗΓΟΥΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΤΑ ΠΟΡΤΟΦΟΛΙΑ.


ΟΧΙ ΜΟΝΟ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΕΙ, ΑΛΛΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΕΙ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΙΠΟΥΣ.



Η εκδίκηση του αρχισυντάκτη. Ο παίκτης Νο 3 είναι ο Νίκος. Βλέπετε τον πύραυλο που βρίσκεται πάνω δεξιά του; Μαντέψτε πού θα καταλήξει!



από τις τέσσερις αρένες προσπαθώντας να καταστρέψετε τους άλλους παίκτες με τα όπλα που συλλέγετε. Υπάρχει επίσης το head-to-head mode, όπου διατρέχετε στις συνηθισμένες πιστές, και τέλος το flag mode, όπου μαζεύετε σημαίες (άλλο πάλι και τούτο) και νικητής ανακηρύσσεται όποιος μαζέψει τις περισσότερες.
Οπως και να' χει, οι μηχανές από τις οποίες διαλέγετε τη δική σας είναι οκτώ και καθεμία έχει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της. Για παράδειγμα, ορισμένες διαθέτουν καλύτερη ασπίδα και όπλα αλλά σέρνονται σε κάθε εκκίνηση. Αλλες πάλι πιάνουν τα 0-500 σε μισό δευτερόλεπτο, όμως τα όπλα τους είναι λίγο πιο αδύναμα από ένα κοινό νεροπίστολο (όχι τα μεγάλα, τα μικρά, "της πλάκας").



Και σαν να μην έφθανε το ότι οι μηχανές είναι γρήγορες, είναι και αυτό το τούρμπο που μπορείς να χρησιμοποιήσεις τρεις φορές σε κάθε αγώνα, αλλά και διάφορα άλλα δωράκια που δίνουν προσωρινή ώθηση. Ακόμη ένα καλό στοιχείο του Extreme G αναδεικνύεται ο ήχος. Κάθε μηχανή έχει το δικό της θόρυβο τουρμπίνας. Αν, μάλιστα, διαθέτεις στερεοφωνική τηλεόραση, μπορείς να καταλάβεις από ποια πλευρά σε πλησιάζουν. Η μουσική είναι αρκετά συμπαθητική, με ένα κομμάτι tecno για κάθε πίστα. Με τρεις διαφορετικές προοπτικές οδήγησης -από τις οποίες η πρώτου προσώπου είναι γρηγορότερη, ενώ η πίσω από τη μηχανή κάνει πιο εύκολη την οδήγηση- το παιχνίδι αυτό είναι ένα "must" για το Ν64.
Πριν από λίγο καιρό συναντήσατε το Golden eye, το απόλυτο shoot'em up. Τώρα ήρθε η ώρα να συναντήσετε το απόλυτο racing game!



Η διαδρομή είναι γεμάτη από ράμπες που σας απογειώνουν. Αν έχετε και turbo, το παιχνίδι γίνεται εξομοιωτής αεροπλάνου.



Απλή νάρκη. Στον επόμενο γύρο θα πέσετε πάνω της σίγουρα.



Εχει κολλήσει κάποιος πίσω σας; Κολλήστε τον στον τοίχο.



Αναπληρώνει την ενεργειακή ασπίδα σας.



Μπαμ, μπουμ. Απλά πράγματα!



Πώς ήταν ο σεισμός στο Wipeout; Κάτι ανάλογο!

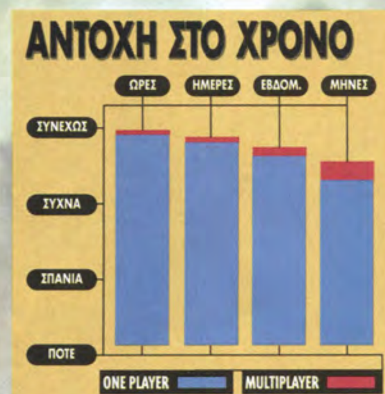


Η εξάτμιση βγάζει φωτιές, και αλίμονο σε όποιον σας πλησιάζει. Ποιος έβαλε φασόλια στα καύσιμα;



Το απόλυτο όπλο. Επιστρέφει τους χαμένους... έναν ολόκληρο γύρο πίσω.





2η γνώμη

Από τα καλύτερα παιχνίδια που έχω παίξει στο Ν64. Πολύ γρήγορο, πολλά όπλα, πολλοί αντίπαλοι. Ομως, πολύ δεν μοιάζει με το Wipeout;

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **91%**

Τα πράγματα έχουν αρχίσει να φτιάχνουν για το Ν64.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
F1 Pole Position,
Mario Kart 64

ΟΠΛΑ ΝΑ ΔΟΥΝ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΣΑΣ

Για το μόνο που δεν μπορείτε να κατηγορήσετε το G-Police είναι η έλλειψη όπλων. Καθώς προχωράτε στο παιχνίδι, όλο και περισσότερα αποκαλύπτονται.



Το όπλο με το οποίο ξεκινάτε το παιχνίδι. Μπορεί να ρίξει με πολύ μεγάλη ταχύτητα, αλλά αν το παρατραβήξετε, θα "ανάψει".



Είναι μία συσκευή που πετά κάτι σαν τηλεκατευθυνόμενες φωτοβολίδες. Ιδιαίτερα χρήσιμη, όταν ο κακός που παρακολουθείτε σας έχει κάνει τη ζωή δύσκολη.



Πύραυλος μικρού βεληνεκούς, χωρίς "λοκάρισμα". Επειδή είναι ελαφρύς, μπορείτε να κουβαλάτε μπόλικους τέτοιους.



Τηλεκατευθυνόμενος πύραυλος. Ακολουθεί το στόχο του, εκτός κι αν ο τελευταίος βγει από το βεληνεκές του ή του κάνει κολπάκια.



Δεν του ξεφεύγει τίποτα. Το μοναδικό μειονέκτημά του εντοπίζεται στο ότι δεν είναι πολύ δυνατός.



Κοιτώντας από ψηλά, είναι εύκολο να εντοπίσετε τους επίγειους στόχους. Εδώ, για παράδειγμα, ανοίγετε καινούριες τρύπες σε... έναν κακοποιό που προσπαθεί να ξεφύγει.

G-POLICE

Του Νίκου Κοσμάτου

Βια, ληστειες, φονοι, κοπανα απο το σχολειο... Η εξαθλιωση χτυπα την πορτα μας! Ετσι, η Psygnosis παιρνει την πρωτοβουλια να βαλει λιγη ταξη με τον νεο arcade simulator της.



Ελέγχοντας το φορτηγό, ανακαλύπτετε ότι είναι εχθρικό. Αλήθεια; Τι πρωτότυπο!

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Psygnosis
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player · Memory Card · Dual Analogue

Αστυνομικές υποθέσεις

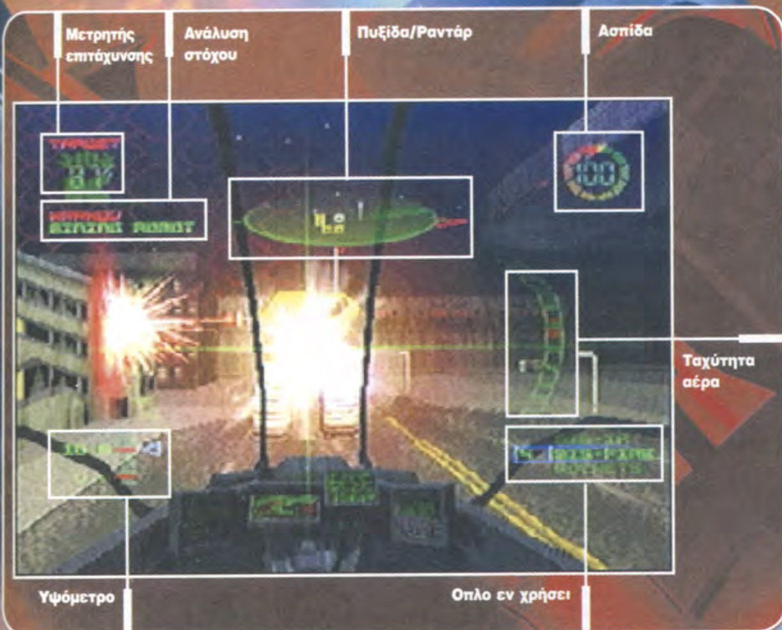
Αν στις τεράστιες πόλεις του Judge Dredd μπει ως φόντο το Blade Runner και βαφτούν όλα μαύρα κι άραχνα, ποιο θα είναι το αποτέλεσμα; Μα, φυσικά, το - πιστέψτε μας- εξαιρετικά αληθοφανές σενάριο του G-Police.

Το παιχνίδι σάς τοποθετεί στο έτος 2079, όπου, έπειτα από εσωτερικές διαμάχες μεταξύ αποικιών, οι κυβερνήσεις έχουν αντικατασταθεί ανεπίσημα από μεγάλες επιχειρήσεις. Αυτές, προκειμένου να προστατέψουν τις περιοχές τους, αποφασίζουν να χρηματοδοτήσουν μία ανεξάρτητη αστυνομική δύναμη, τη γνωστή G-Police, μέλος της οποίας είστε και εσείς. Η δράση διαδραματίζεται σε έναν από τους δορυφόρους του Δία, την Καλλιστώ. Εκεί, μέσα σε μία πυκνοκατοικημένη τρισδιάστατη πόλη, θα χρειαστεί να ολοκληρώσετε 35 εκπληκτικές αποστολές. Το παιχνίδι, αν και flight simulator, τείνει μάλλον προς τα shoot'em up, αφού πρέπει να διαλύσετε οποιονδήποτε και οτιδήποτε εμποδίζει το έργο σας - κάτι το αρκετά διασκεδαστικό, αν σκεφτείτε ότι το ευκίνητο σκάφος σας ονόματι Havoc μπορεί να κουβαλήσει ορισμένα πολύ... ενδιαφέροντα όπλα. Για όσους δεν το γνωρίζουν, το G-Police είναι μία από τις πλέον καθυστερημένες κυκλοφορίες. Αν δεν μας πιστεύετε, σκεφθείτε μόνο ότι η Psygnosis εργάστηκε δύο χρόνια για τη δημιουργία του. Άξιζε, όμως, τον κόπο η αναμονή; Μάλλον όχι, αφού τα γραφικά, γύρω από τα οποία στρέφεται το ενδιαφέρον σε τέτοιου είδους παιχνίδια, είναι απογοητευτικά. Σε αυτή τη διαπίστωση δεν δυσκολευτήκαμε να καταλήξουμε, αφού όταν πλησιάσαμε ένα κτίριο, όλα άρχισαν να παραμορφώνονται και να pixel-ιάζουν.

Mission Possible

Βέβαια, τα προαναφερόμενα δεν είναι λόγος για να βάλετε τα κλάματα, αφού το παιχνίδι διαθέτει μία σειρά άλλων καλών χαρακτηριστικών. Μόλις, δε, εξοικειωθείτε με το χειρισμό του, τα πράγματα βελτιώνονται σημαντικά. Εντάξει, δεν πρόκειται για το Colony Wars, αφού τα δύο παιχνίδια δεν έχουν καμία σχέση όσον αφορά στον τομέα των γραφικών. Ωστόσο, το G-Police υπερέχει ξεκάθαρα τόσο στη δομή των αποστολών όσο και στην όλη παρουσίαση, καθώς περιέχει μερικές από τις καλύτερες ενδιάμεσες σκηνές στο PSX. Η πρώτη κιόλας αποστολή θα σας καθηλώσει!

Η υπόθεση πετυχαίνει να γίνει απόλυτα πιστευτή μένοντας, παράλληλα, απλή και σταθερή. Αξίζει να σημειωθεί ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μια φωνή σας



"Το G-Police υπερέχει ξεκάθαρα τόσο στη δομή των αποστολών όσο και στην όλη παρουσίαση."

καθοδηγεί και ένας εύχρηστος χάρτης σάς ενημερώνει για τις εξελίξεις. Στόχος των περισσότερων αποστολών είναι η προστασία ή εξόντωση ατόμων ή/και οχημάτων. Το παιχνίδι καταφέρνει με τον δικό του τρόπο να εθίσει τον παίκτη.

Ανεβασμενες Καταστασεις

Οσο εξελίσσεται το παιχνίδι τόσο περισσότερο δυσκολεύει. Τη μια στιγμή ανιχνεύετε έναν ύποπτο και την άλλη σας "την πέφτουν" δύο αντίπαλα σκάφη από το πουθενά. Τι κάνετε, λοιπόν; Συνεχίζετε το ψάξιμο ή ρισκάρετε να τον χάσετε, προκειμένου να αντιμετωπίσετε τους δύο αντιπάλους; Τα οπτικά εφέ του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένα με έμφαση στις εκρήξεις: Τα εκατοντάδες πολιτικά οχήματα που κυκλοφορούν μπορείτε να τα καταστρέψετε απλώς για να κάνετε το κέφι σας. Θα αισθανθείτε πράγματι πως βρίσκεστε σε μια αληθινή πόλη. Βέβαια, μην επιχειρήσετε να ανεβείτε σε μεγάλο ύψος, αν δεν αντέχετε άλλες απογοητεύσεις, γιατί ο ορίζοντας είναι εξαιρετικά χαμηλός, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να... χλωμιάζει μερικές φορές. Αρχικά, θα διαπιστώσετε ότι τα μέρη του σκηνικού δεν είναι δυνατό να καταστραφούν με τα αδύναμα όπλα που διαθέτετε. Αργότερα, όμως, όταν θα πάρετε στα χέρια σας το Vulkan Cannon, το Plasma Launcher και την πανίσχυρη 1000 KG Bomb, τα κτίρια θα αναστενάξουν! Σε γενικές γραμμές, το G-Police είναι ένα ευχάριστο παιχνίδι που μπορεί μεν να υστερεί στον τομέα των γραφικών σε σχέση με το Colony Wars, έχει όμως αρκετά θετικά στοιχεία. Ο χειρισμός ενός τέλειου σκάφους, οι 35 μοναδικές αποστολές και η ύπαρξη μιας τρισδιάστατης πόλης είναι μερικά από αυτά. Αν είστε φίλος της δράσης αλλά και της στρατηγικής, αξίζει να το δείτε.



Αρκετές φορές θα πρέπει να συνοδεύσετε τις επίγειες δυνάμεις στον τόπο του εγκλήματος, είτε να τις προστατεύσετε από ψηλά.



Οι φωτιές και οι εκρήξεις στο παιχνίδι είναι άψογες. Ο συγκεκριμένος κακός θέλει άλλο ένα χτύπημα και πάει...

ΤΙ ΒΛΕΠΕΙΣ ΕΚΕΙ;

Οπως όλοι γνωρίζουμε, το πνευματικό παιδί κάθε προγραμματιστή είναι η μηχανή γραφικών που δημιούργησε για το παιχνίδι. Τι πιο σύνηθες, λοιπόν, από το να την επιδεικνύει σε κάθε ευκαιρία.



Μια από τις πιο πρακτικές οπτικές γωνίες και η πιο εύκολη για να παίξετε το παιχνίδι.



Ιδια με την προηγούμενη, με τη διαφορά ότι βολεύει περισσότερο όταν κυνηγάτε κακούς.



Δεν εξυπηρετεί κανέναν απολύτως σκοπό. Είναι μόνο για φιγούρα.



Χρήσιμη για να βομβαρδίζετε και να κυνηγάτε αυτοκίνητα.



Αποδεικνύεται συχνά αρκετά χρήσιμη. Η θέα είναι σίγουρα πολύ εντυπωσιακή.



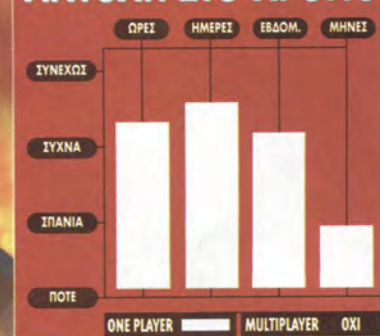
Συνοδεύοντας το σκάφος που μεταφέρει κάποιον πολιτικό, πρέπει να έχετε τα μάτια σας ορθάνοιχτα. Πυροβολήστε τα φορτηγά.



Με την κάμερα μέσα στο ελικόπτερο, οι scanners του εντοπίζουν κάποιο παράνομο φορτίο και το περικλείουν με ένα κόκκινο τετράγωνο.



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 84%

Ατμοσφαιρικό arcade!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Tunnel B1
Warhawk

WORLDWIDE

ΝΕΟ ΚΑΙ ΒΕΛΤΙΩΜΕΝΟ. ΘΑ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙ;

Του Νίκου Μελλά

Στη σέντρα

Ο χειμώνας ήρθε για τα καλά και μαζί του μια νέα φουρνιά αθλητικών παιχνιδιών. Μεταξύ αυτών το Worldwide Soccer '98 της Sega, ο προκάτοχος του οποίου (WWS '97) σημείωσε μεγάλη επιτυχία.
Πέρυσι, περίπου τέτοια εποχή, η Sega κυκλοφόρησε το Worldwide Soccer '97, το οποίο έγινε το βασικό ποδοσφαιράκι σχεδόν όλων των κατόχων Saturn. Πολύ καλά γραφικά και animation συνέθεταν ένα ιδιαίτερα πετυχημένο σύνολο που σε κρατούσε απασχολημένο για πολλές ώρες. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν παρουσίαζε κάποια προβλήματα, μερικά από τα οποία ήταν ιδιαίτερα ενοχλητικά. Οσοι από εσάς το έχετε προμηθευτεί, θα θυμάστε σίγουρα ότι ορισμένοι παίκτες είχαν άλλο χρώμα δέρματος, ο τερματοφύλακας ήταν τελείως τρύπιος, ενώ υπήρχαν και ελλείψεις σε ομάδες πρώτης εθνικής κατηγορίας.
Ευτυχώς όμως η Sega όχι μόνο διόρθωσε τα προβλήματα της προηγούμενης έκδοσης, αλλά πρόσθεσε και νέα στοιχεία. Καταρχήν, ο τερματοφύλακας μπορεί και πιάνει την μπάλα και σε καταστάσεις ένας-προς-έναν (εάν είναι δυνατόν, ο τερματοφύλακας να πιάνει την μπάλα....). Επίσης, η τεχνητή νοημοσύνη και των άλλων παικτών έχει βελτιωθεί, με αποτέλεσμα να αντιδρούν πολύ καλύτερα, εκτελώντας περισσότερες κινήσεις απ' ό,τι στο προηγούμενο. Ετσι, τώρα μπορείτε να κάνετε κεφαλιές, τακουνάκια, εναέρια ψαλίδια και πολλά άλλα.





Οπως δείχνει και το replay δεν υπάρχει καμία περίπτωση off-side.



Τελικά το replay αποδεικνύεται πολύ χρήσιμο. Εχει πάρει την μπάλα με το χέρι. Τί κάνει ο διαιτητής;

Ακόμη σας παρέχεται η δυνατότητα επιλογής μεταξύ 6 γηπέδων, καθώς και αναλυτικά στατιστικά έπειτα από κάθε αγώνα. Το πιο σημαντικό όμως είναι ότι έχουν προστεθεί τα πρωταθλήματα Αγγλίας, Γαλλίας και Ισπανίας αποτελούμενα από 20 ομάδες έκαστο, εκτός των 48 ομάδων που υπήρχαν στο προηγούμενο, με όλα τα τελευταία στατιστικά. Δυστυχώς, όμως, μόνο οι αγγλικές ομάδες έχουν τα σωστά ονόματα, καθώς η Sega δεν εξασφάλισε τα δικαιώματα για τις υπόλοιπες. Υπάρχει όμως ένας editor, ο οποίος σας επιτρέπει να τα αλλάξετε μόνοι σας, οπότε κάτι γίνεται...
Τα γραφικά μπορεί να μην υπέστησαν πολλές βελτιώσεις, δείχνουν όμως εκπληκτικά. Η Sega φρόντισε να εκμεταλλευθεί στο έπακρο τη δύναμη του Saturn, κάτι το οποίο φαίνεται στο τελικό αποτέλεσμα. Πολύπλευρες σκιές και πολύ ομαλή κίνηση δίνουν την εντύπωση ενός αληθινού αγώνα ποδοσφαίρου εν εξελίξει. Σε αυτό βοηθά και το γεγονός ότι όλοι οι

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Sega
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 2



Single Player **Multiplayer**

SOCCER '98



Ο Τοχούρογλου δεν μπορεί να αντιδράσει, και η Πόρτο κάνει το 2-1.

"Τα γραφικά μπορεί να μην υπέστησαν πολλές βελτιώσεις, δείχνουν όμως εκπληκτικά."

παίκτες έχουν πλέον το σωστό χρώμα δέρματος και μαλλιών και οι στολές των ομάδων έχουν αποδοθεί με την καλύτερη δυνατή πιστότητα. Επίσης, οι παίκτες έχουν αρκετά μεγαλύτερη ανάλυση από αυτήν του WWS '97 και σε γενικές γραμμές φαίνονται πιο ρεαλιστικοί. Επιπλέον υπάρχουν διάφορα είδη γκαζόν και καιρικών συνθηκών για μεγαλύτερη ποικιλία. Το όλο σύνολο συμπληρώνουν τα όμορφα σχεδιασμένα menus.

Αρκετοί χρήστες επίσης είχαν παραπονεθεί για τη συνεχή επανάληψη φράσεων στο WWS '97. Ετσι, αυτήν τη φορά η Sega ηχογράφησε κατά τρεις φορές περισσότερο υλικό, για να μην επαναληφθεί το ίδιο φαινόμενο. Τις φωνές έχουν δανείσει ο Gary Bloom και ο Jack Charlton, από τους οποίους ο πρώτος ακουγόταν και στο προηγούμενο. Τη μουσική συνέθεσε ο συνθέτης αυτής του Daytona CCE και ακούγεται πολύ... European-style (όπως αναφέρει η ίδια η εταιρία).



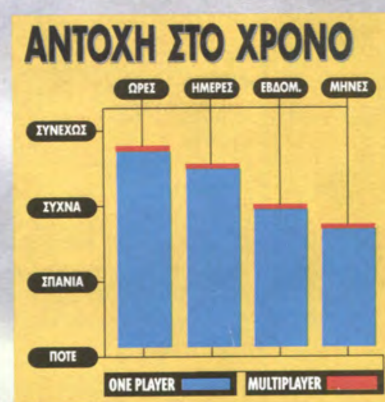


Επιλογος

Επιχειρώντας μία σύγκριση με τα υπόλοιπα football games του Saturn, το World Wide Soccer '98 είναι μια κλάση ανώτερο. Το Actua Soccer Club Edition και το FIFA 97 παρουσίαζαν σοβαρά προβλήματα στην ταχύτητα κίνησης των παικτών, στο γήπεδο, ενώ και οι κινήσεις των παικτών ήταν περιορισμένες. Νέο Actua Soccer δεν αναμένεται σύντομα, ενώ η κυκλοφορία του FIFA 98 θα καθυστερήσει.

Αν όμως έχετε ήδη στην κατοχή σας το World Wide Soccer '97, το '98 δεν έχει να σας προσφέρει πολλά. Η προσθήκη ομάδων πρώτης εθνικής κατηγορίας και οι μικρές βελτιώσεις στα γραφικά δεν δικαιολογούν το κόστος απόκτησής του.

Συνοψίζοντας, το Worldwide Soccer '98 είναι ένα από τα καλύτερα ποδοσφαιράκια που έχουμε παίξει σε όλες τις πλατφόρμες. Αν δεν έχετε ήδη το World Wide Soccer '97 αποκτήστε το άμεσα.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 90%

Αν δεν διαθέτετε ήδη το WWS '97.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
FIFA 98, Actua Soccer Club Edition

ΒΑΡΑΤΕ ΤΟΥΣ!

Στο "Treasures of the Deep" υπάρχουν όπλα για κάθε γούστο, τσέπη, ηλικία, αποστολή και εποχή, όπλα παντός καιρού και πολιτικών συνθηκών. Νομίζω ότι η Greenpeace θα αντιδρούσε αν τα έβλεπε.



Net: Αιχμαλωτίζει το στόχο και τον ανεβάζει στην επιφάνεια. Βάρος: 3 Αξία: 500



Torch: Για υπόγειες συγκολλήσεις. Βάρος: 15 Αξία: 20.000



Missile: Υποβρύχιος "έξυπνος" πύραυλος. Βάρος: 50 Αξία: 10.000



Plasma Bomb: Εκτοξεύει πλάσμα. Wow!!! Βάρος: 200 Αξία: 100.000



Mine : Νάρκη επαφής. Κολλήστε, τρέξτε, τελειώσατε. Βάρος: 25 Αξία: 5.000



Shockwave Torpedo: Σημαδέψτε από μακριά και μετά... Μαντέψτε τι κάνετε μετά. Βάρος: 100 Αξία: 50.000



Sonar Guided Torpedo: Για να σημαδεύετε από μεγαλύτερη απόσταση. Βάρος: 30 Αξία: 3.000



Magnetic Homin[g] Mine : Ακολουθεί τον εχθρό. Τυχερούλης! Βάρος: 35 Αξία: 16.000



Πυροβολώντας τα ναυάγια, κερδίζετε διάφορα δωράκια όπως δίχτυα και χρυσάφι.



Οποιος τολμήσει να πυροβολήσει τα δελφίνια, θα έχει να κάνει μαζί μας. Μπορείτε, ρίχνοντας απλώς δίχτυα, να μαζέψετε περισσότερους πόντους.



Ανατινάζοντας ένα εχθρικό υποβρύχιο, θα ανταμειφθείτε με μια εντυπωσιακή έκρηξη.



Μαντέψτε τι είναι αυτά τα κίτρινα πράγματα. ΧΡΥΣΑΦΙ. Μαζέψτε όσο πιο πολύ μπορείτε.

TREASURES OF

ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝ ΤΟ ΝΕΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ, ΤΟ "TREASURES OF THE DEEP", ΣΑΣ ΠΡΟΣΚΑΛΕΙ ΝΑ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΠΟΛΥΧΡΩΜΟ ΒΥΘΟ.

Του Νίκου Κοσμάτου

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Namco
Ημερομηνία κυκλοφορίας (εισαγώμενο): Απρίλιος '98 (Ευρωπαϊκό)



Single Player



Memory Card



Dual Analogue

Μπουρμπουλήθρες

Ως πρώην Navy Seal (καλά τώρα!) πρέπει να περάσετε δέκα επίπεδα με σενάρια που σας κατευθύνουν προς αναζήτηση θησαυρών. Η κάμερα δείχνει τη δράση σε πρώτο πρόσωπο (το πιο πρακτικό) ή τρίτο (πιο εντυπωσιακό). Εχετε σχεδόν απόλυτη ελευθερία να ψάξετε στο βυθό για χρυσό ή άλλα αντικείμενα. Ταυτόχρονα όμως πρέπει να εμπλέκεστε σε μάχες τόσο με αντίπαλους δύτες, οι οποίοι φέρουν διάφορων ειδών εξοπλισμό, όσο και με περίεργα πλάσματα του βυθού. Για να μη χαθείτε υπάρχει ένα ραντάρ, το οποίο σας βοηθά να παραμένετε στην πορεία σας. Στη συνέχεια του παιχνιδιού, μάλιστα, μπορείτε να το αναβαθμίσετε, ούτως ώστε να σας δίνει ακριβείς ενδείξεις και για τη θέση των αντιπάλων σας.
Το βασικό προσόν του παιχνιδιού είναι ο χειρισμός του. Το στοιχείο που το καθιστά τόσο λειτουργικό και ευχάριστο είναι η χρήση των άνω πλήκτρων. Σε σχετικά μικρό χρονικό διάστημα μαθαίνετε να ελίσσεστε ενστικτωδώς και να εφαρμόζετε αποτελεσματικές μεθόδους εναντίον κάθε απειλής. Θα βρείτε πολύ ελκυστικό, για παράδειγμα, το να σκοτώνετε τα πάντα, ενώ σιγά-σιγά θα μάθετε ότι είναι πιο ωφέλιμο οικονομικά να συλλαμβάνετε κάποιους αντιπάλους με δίχτυ και να τους στέλνετε "πακέτο" στην επιφάνεια. Ορισμένοι από εσάς μπορεί να τη "βρείτε" διαλύοντας κεφάλια δελφινιών, παρ' ότι σας επιβάλλεται ποινή. Ακολουθώντας το ραντάρ, μπορείτε ανά πάσα στιγμή να βλέπετε την κατεύθυνση προς την οποία θα κινηθείτε, καθώς και την τοποθεσία του πρωτεύοντος στόχου σας. Από την άλλη, όμως, δεν υπάρχει τρόπος να κόψετε δρόμο, γεγονός αρκετά

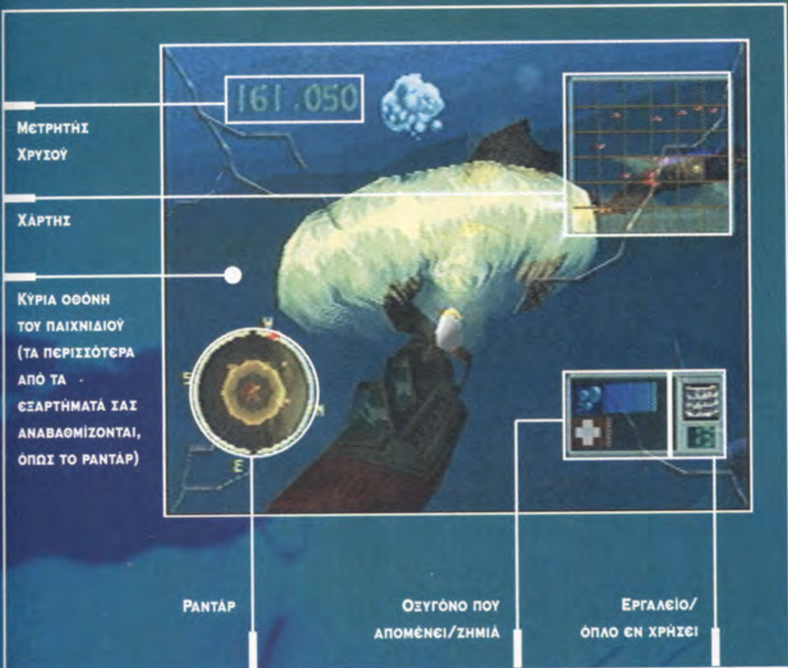


Αυτός ο γλυκύτατος καρχαρίας λιγουρεύεται το πόδι σας. Ρίξτε του ένα δίχτυ γρήγορα.

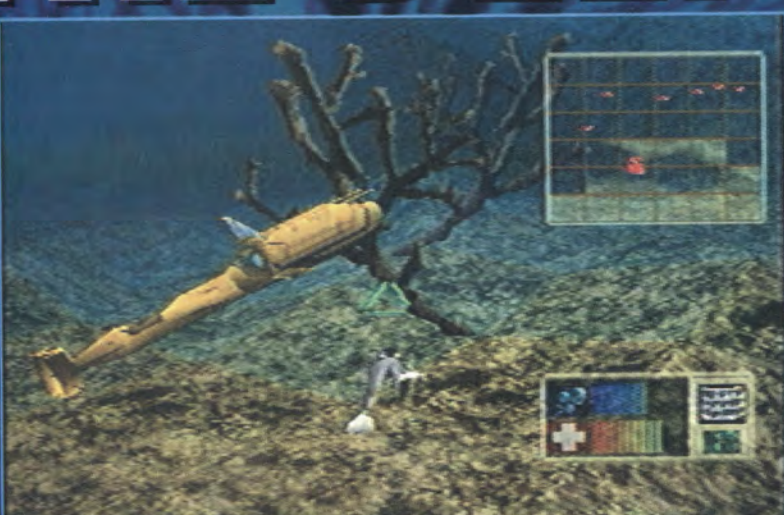


Κι άλλο χρυσάφι. Νομίζουμε ότι δεν χρειάζεστε οδηγίες για το τι πρέπει να κάνετε.

ενοχλητικό. Δεν επιτρέπεται να ανεβείτε στην επιφάνεια και να προσπεράσετε κατ' αυτόν τον τρόπο μερικά εμπόδια, χαρακτηριστικό που σε μερικές περιπτώσεις καταντά βαρετό, αφού περιορίζει την ελευθερία δράσης.
Σε γενικές γραμμές, πάντως, το παιχνίδι εξελίσσεται ομαλά. Ετσι, έχετε το χρόνο να συνηθίσετε τον εξοπλισμό και το περιβάλλον, προτού φθάσει το "βαρύ πυροβολικό". Οι πιο συνηθισμένοι αντίπαλοι είναι οι καρχαρίες, οι οποίοι έχουν τη συνήθεια να ξεπετάγονται από το πουθενά. Συνεπώς, προσοχή στο ραντάρ. Τα υποβρύχια αφθονούν σε ποικιλία σχεδίων, έχουν πολλές δυνατότητες, ενώ η τύχη που τους αξίζει είναι μερικές homing mines ή torpedoes. Η κατάσταση βελτιώνεται αρκετά με τους αντίπαλους δύτες. Είναι πολύ ενοχλητικοί, αλλά με μία επιτυχημένη



THE DEEP


Οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να εγκαταλείψετε το υποβρύχιό σας και να περιπλανηθείτε ελεύθερα. Οι καρχαρίες άλλο που δεν θέλουν.

βολή αρχίζουν να χάνουν αίμα. Στη συνέχεια οι καρχαρίες μυρίζονται το αίμα και τα υπόλοιπα είναι θέμα... γεύσης. Εκτός από το άφθονο αίμα που ρέει, στο παιχνίδι συμπεριλαμβάνονται άκακα κοπάδια ψαριών, θαλάσσιες χελώνες και κοχύλια. Ολα έχουν όμορφη κίνηση και αντιδρούν σε ό,τι κάνετε. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να αναβαθμίσετε τον εξοπλισμό και τον οπλισμό σας, προκειμένου να αντεπεξέλθετε σε μεταγενέστερες αποστολές όπως η επανάκτηση αρχαίων αντικειμένων, η επισκευή εξοπλισμού, η "κατ' οίκον" παράδοση ωρολογιακών βομβών κ.λπ. Η δράση, παρ' ότι γίνεται κάπως μονότονη στη συνέχεια, παραμένει ευχάριστη και σας αναγκάζει να είστε σε εγρήγορση σε όλα τα επίπεδα. Σε γενικές γραμμές, το θαλάσσιο σκηνικό είναι πολύ καλό και η συνοδευτική μουσική ταιριάζει απόλυτα, συμπληρώνοντας την ατμόσφαιρα.

ΚΑΙ ΤΟΥ ΠΟΥΛΙΟΥ ΤΟ ΓΑΛΑ

Εκτός από όπλα, μπορείτε να μαζέψετε διάφορα άλλα "καλούδια" για να κάνετε τη ζωή σας πιο εύκολη, αρκεί βέβαια να έχετε τα απαιτούμενα χρήματα.


WET SUIT Παρέχει επιπλέον θωράκιση όταν βρίσκεστε εκτός οχήματος.
Βάρος: Μας τελείωσε
Αξία: 50.000


AIR PONY Αέρας σε περίπτωση ανάγκης.
Βάρος: 15
Αξία: 10.000


ROV Τηλεχειριζόμενο όχημα.
Βάρος: 175
Αξία: 5.000


MEDIKIT Βασικά, εδώ έχουμε ...ένα κουτί πρώτων βοηθειών. Φοβερό!
Βάρος: 20
Αξία: 20.000


SONAR Αναβάθμιση στο υπάρχον σύστημα με χρωματάκια. Κοστίζει, όμως, ακριβά.
Βάρος: 30
Αξία: 150.000


VISOR Βελτιώνει τη φωτεινότητα της όρασης.
Βάρος: 2
Αξία: 50.000


FLARE Αντίμετρα για τορπίλες.
Βάρος: 2
Αξία: 500


ROV PLUS UPGRADE Επιτρέπει στο ROV να συγκεντρώνει πράγματα και να ρίχνει τορπίλες.
Βάρος: 25
Αξία: 10.000





> "Το βασικό προσόν του παιχνιδιού είναι ο χειρισμός του."



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **88%**

Μην πάρετε, πάντως, μαζί σας αντιηλιακό!

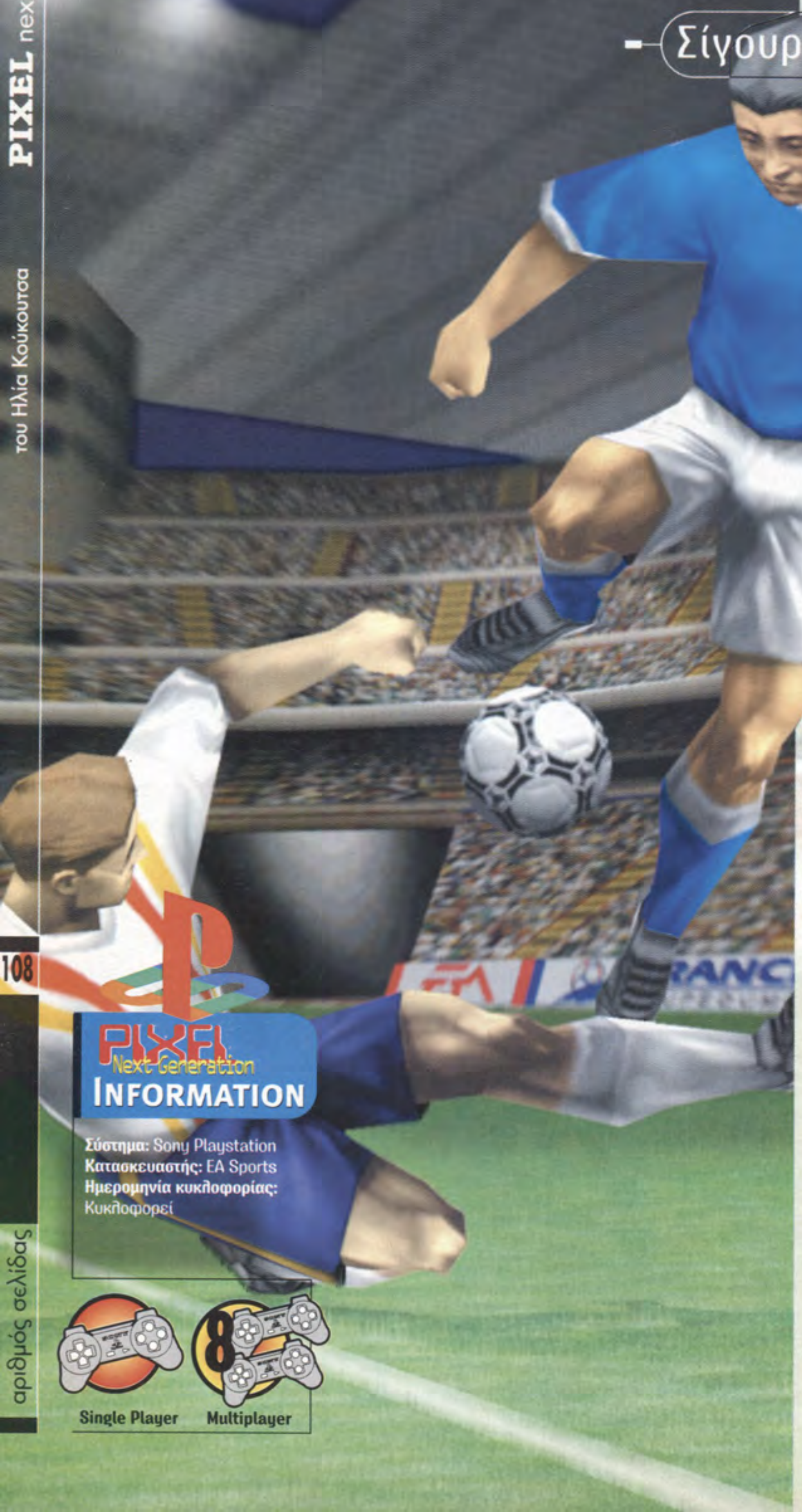
ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Criticl Depth
Tiger Shark

FIFA: ROAD TO

ΕΝΩ ΜΕ ΤΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΑ FIFA ΕΙΧΑΜΕ ΠΟΛΛΑ ΠΑΡΑΠΟΝΑ, ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ.

του Ηλία Κούκουτσα

– Σίγουρο γκολ



Το FIFA 98 είναι βασισμένο στους τελικούς του Παγκοσμίου Κυπέλλου που θα διεξαχθούν στη Γαλλία του χρόνου. Θα είναι, άραγε, η τελευταία και η καλύτερη συνέχεια της περίφημης σειράς FIFA;

Υπεροχη Προσπαθεια

Για να λέμε τα πράγματα με το όνομά τους, τα δύο τελευταία FIFA στο PSX αποδείχθηκε ότι είναι από τα πλέον δημοφιλή παιχνίδια. Γιατί; Σίγουρα όχι λόγω των reviews που δημοσιεύτηκαν κατά καιρούς. Μάλλον επρόκειτο για επιδέξιους χειρισμούς στον τομέα του marketing, κάτι για το οποίο η EA θα έπρεπε να βραβευτεί. Το FIFA Road to World Cup 98 είναι κάτι πέρα από τα συνηθισμένα. Μπορείτε πάλι να παίξετε με τις αγαπημένες σας ομάδες με φόντο, όμως, τους τελικούς του Παγκοσμίου Κυπέλλου. Επίσης, μπορείτε να διαλέξετε μία από τις 172 εθνικές ομάδες και να διεκδικήσετε μία θέση στους τελικούς. Υπάρχουν 16 διεθνή στάδια που φιλοξενούν αυτούς τους αγώνες, τα οποία συνοδεύει περιήγηση στη συγκεκριμένη περιοχή, προκειμένου να δοθεί έμφαση στην παρουσίαση του παιχνιδιού.

Πυρετος Στα Γηπεδα

Κάθε FIFA που έχει κυκλοφορήσει έχει παρουσιαστεί άψογα. Στο RTWC 98 η EA Sports έκανε πάλι το θαύμα της χρησιμοποιώντας τους κορυφαίους σχολιαστές Des Lynam, Andy Gray και John Motson για καυτές περιγραφές και έξυπνο σχολιασμό.

Στα παρασκήνια του RTWC 98 κινείται ένα πολυπληθές επιτελείο με περισσότερους από 150 προγραμματιστές, καλλιτέχνες και κορυφαίους στα ηχητικά εφέ, το οποίο κλήθηκε να "συλλάβει" τη φαντασμαγορική ατμόσφαιρα και τον ενθουσιασμό που πρόκειται να νιώσουν πολλά εκατομμύρια άνθρωποι το επόμενο καλοκαίρι. Για να δώσει στους παίκτες ρεαλιστική motion-captured εμφάνιση, η EA Sports επέλεξε τον διεθνή Γάλλο άσσο της Tottenham David Ginola. Ο Ginola εκτέλεσε μία μεγάλη γκάμα επιδέξιων κινήσεων. Ευτυχώς, αυτές οι κινήσεις μεταφέρθηκαν και αξιοποιήθηκαν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, ώστε το παιχνίδι να μην παρουσιάσει τις ανωμαλίες των δύο προηγούμενων εκδόσεων.

Εμπρος Για Το Κυπελλο

Δεν υπάρχει αντίρρηση πως το παιχνίδι έχει να προσφέρει παρά πολλά, ιδιαίτερα ενόψει του Παγκόσμιου Κυπέλλου του 98, και άνετα θα αναδειχθεί σε κορυφαίο στις προτιμήσεις των ποδοσφαιρόφιλων gamers.

Η έκδοση του παιχνιδιού που είχαμε αρχικά στα χέρια μας παρουσίαζε αρκετά λάθη και ατέλειες, αλλά, έπειτα από προσεκτικό έλεγχο, η τελική έκδοσή του δεν εμφανίζει ιδιαίτερο πρόβλημα. Μπορείτε να σκοράρετε εκπληκτικά γκολ από κάθε είδους εξωφρενικές γωνίες, αφού ούτε ένα δολάριο δεν έχουν



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: EA Sports
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

8

Single Player Multiplayer

WORLD CUP 98



"Ποτέ άλλοτε δεν παρουσιάστηκε τόσο καλό παιχνίδι της ίδιας σειράς."

















τσιγκουνευτεί οι υπεύθυνοι, προκειμένου να επιτευχθεί η αίσθηση του ρεαλισμού και μίας γενικότερης ευφορίας. Ο Mark Aubanel, ο παραγωγός του FIFA RTWC 98, αποκαλύπτει πως αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι έχουν χρησιμοποιηθεί περισσότεροι από κάθε άλλη φορά επαγγελματίες. Καθένας από αυτούς επιλέχθηκε ανάλογα με τις γνώσεις, την εμπειρία, το ταλέντο και την ικανότητά του στο ποδόσφαιρο.

Το RTWC 98 αποτελεί ένα εξαιρετικά καλό ποδοσφαίρου παιχνίδι με τέλεια γραφικά, επιβλητικό ήχο, προσεγμένο gameplay και μεγαλοπρεπή γήπεδα. Ποτέ άλλοτε δεν παρουσιάστηκε τόσο καλό παιχνίδι της ίδιας σειράς. Η ΕΑ Sports επιβεβαίωσε έμπρακτα πως άφηνε το καλύτερο για το τέλος. Και επειδή κάθε σίριαλ πρέπει να έχει happy end, σας συνιστούμε να μη χάσετε αυτή τη γιορτή του ποδοσφαίρου που βρίσκεται συγκεντρωμένη σε ένα CD. Να είστε σίγουροι πως, αν δεν το αγοράσετε, θα το δανειστείτε για τουλάχιστον δύο μήνες από έναν φίλο σας.



Ο αγώνας κρίθηκε στα πέναλτι και όλοι αποχωρούν ήσυχα. Σίγουρα δεν βρισκόμαστε στην Ελλάδα.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 95%

Το τελευταίο Fifa είναι και το καλύτερο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Fifa '97
Actua Soccer 2

ΓΑΛΛΙΚΗ ΒΟΗΘΕΙΑ

ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΚΑΤΑΦΕΡΟΥΝ ΟΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ ΤΗΣ EA SPORTS, ΝΑ ΑΠΟΔΩΣΟΥΝ ΟΣΟ ΠΙΟ ΣΩΣΤΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΙΣ ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΟΠΩΣ ΚΕΦΑΛΙΕΣ, ΣΟΥΤ, ΨΑΛΙΔΑΚΙΑ Κ.ΛΠ., ΚΑΛΕΣΑΝ ΣΕ ΒΟΗΘΕΙΑ ΤΟΝ ΓΑΛΛΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΣΤΗ GINOLA. ΟΠΩΣ ΒΛΕΠΕΤΕ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, Ο GINOLA ΦΟΡΕΣΕ ΤΗΝ ΕΙΔΙΚΗ ΣΤΟΛΗ ΓΙΑ MOTION CAPTURE ΚΑΙ ΑΡΧΙΣΕ ΤΗΝ ΕΠΙΔΕΙΞΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ.
Η ΣΤΟΛΗ ΑΥΤΗ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΙΠΟΤΕ ΑΛΛΟ ΑΠΟ ΜΙΑ ΜΑΥΡΗ ΦΟΡΜΑ, ΠΑΝΩ ΣΕ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΟΠΟΙΑΣ (ΚΛΕΙΔΩΣΕΙΣ, ΑΚΡΑ) ΕΙΝΑΙ ΤΟΠΟΘΕΤΗΜΕΝΕΣ ΜΙΚΡΕΣ ΑΣΠΡΕΣ ΜΠΑΛΕΣ. Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ "ΣΚΑΝΑΡΕΙ" ΤΟ ΧΩΡΟ ΚΑΙ ΑΝΙΧΝΕΥΕΙ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ ΠΟΥ ΚΑΝΟΥΝ ΟΙ ΜΠΑΛΕΣ, ΒΑΣΕΙ ΤΩΝ ΟΠΟΙΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙ ΕΝΑ WIRE FRAME ΣΚΕΛΕΤΟ. ΑΠΟ ΕΚΕΙ ΚΑΙ ΠΕΡΑ Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΙΝΑΙ ΓΝΩΣΤΗ.





HINTS'N'TIPS

ΚΟΛΛΗΣΑΤΕ ΚΑΠΟΥ; ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΧΑΝΕΤΕ ΤΟΝ ΥΠΝΟ ΣΑΣ; ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΕΔΟΥ; ΓΙ' ΑΥΤΟ ΕΙΜΑΣΤΕ ΕΜΕΙΣ ΕΔΩ. ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΟΥΜΕ ΚΟΛΠΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΕΣΑΣ, ΓΙΑ ΕΣΑΣ. ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΜΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙΤΕ. ΑΠΛΩΣ, ΞΕΚΟΛΛΗΣΤΕ!

CLAYFIGHTERS 63 1/3

Για να έχεις πρόσβαση σε τρεις κρυφούς χαρακτήρες, τους Dr Klin, Sumo Santa και Boogerman, όλοι οι κωδικοί θα πρέπει να γραφτούν στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων (character select screen), ενώ θα έχεις πατημένο το επάνω L πλήκτρο του joystick!

Dr Klin
Πάτα lp, mp, hp, hk, mk, lk

Sumo Santa
Πάτα lk, mk, hk, hp, mp, lp

Boogerman
Πάτα ↑, →, ↓, ←, →, ←

DIDDY KONG RACING

BACKFLIP
Πάτα R και ↓ πολύ γρήγορα.

FLIP
Πάτα R και ↑ πολύ γρήγορα.

BARRELROLL
Πάτα R και ← ή → πολύ γρήγορα.

NITRO START
Πάτα το GO, αμέσως μόλις αρχίσει να εξασθενεί το σήμα READY.
Γράψε τους παρακάτω κωδικούς στην επιλογή "Magic code":

Ειδικό CPU
TIMETOLOSE

Adventure mode για δύο παίκτες
JOINTVENTURE

Απειρες μπανάνες
VITAMIND

Διαφορετικό horn
BLABBERMOUTH

Ξεκίνημα με δέκα μπανάνες
FREEFRUIT

Μουσικό τεστ
Πάτα JUKEBOX και μετά πήγαινε στο "music option".

Μεγάλοι δρομείς
ARNOLD

Μικροί δρομείς
TEENYWEENIES

Για να τρέξεις έχοντας ως αντίπαλο τον ίδιο χαρακτήρα
DOUBLEVISION

Πηγαίνεις πολύ γρήγορα στο ξεκίνημα και δεν μπορείς να επιβραδύνεις;
OFFROAD

Πάτα Α στην αρχή, όταν εμφανίζεται το "GET READY", για να ξεκινήσεις πιο γρήγορα!!!

EXTREME-G

Γράψε ANTIGRAV και θα τρέχεις ανάποδα!
Γράψε ROLLER και θα παίζεις σαν βράχος!
Γράψε FISHEYE, για να αποκτήσεις εξαιρετικά γρήγορη ταχύτητα. Στο turbo όλα αναποδογυρίζουν!

SONIC JAM

Cheat codes
Στην οθόνη των τίτλων κράτα πατημένα τα επάνω αριστερά Α και C και μετά πάτα Start.
Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πάτα pause και στη συνέχεια:
A Πηδάς στο επόμενο Act
B Πηδάς στο επόμενο Stage
C Πηδάς στο τελικό boss
X Κερδίζεις 1 ζωή
Y Κερδίζεις 1 μετάλλιο (10 μετάλλια = 1 continue)
Z Κερδίζεις 1 Chaos Emerald (χρειάζεσαι 7 για ένα καλό τέλος)

DYNASTY WARRIORS

Για να παίξεις ως Toukichi:
Στην οθόνη των τίτλων φώτισε το 1P Battle και πάτα ↓, ↓, →, ↑, **X**, ▲, R1, R2. Αυτό θα δουλέψει μόνον εφόσον έχεις κερδίσει το παιχνίδι με τον Nobunaga.

Για να παίξεις ως Sun Shang Xiang:
Στην οθόνη των τίτλων φώτισε το 1P Battle και πάτα
←, ←, ↑, ↓, ▲, ■, L1, R1.

DRAGON BALLZ

Καινούριοι χαρακτήρες:
Στην οθόνη των τίτλων πάτα
↑, ▲, ↓, **X**, ←, L1, →, R1.
Θα ακούσεις έναν ήχο που θα σημαίνει ότι το cheat δούλεψε. Αν όντως είναι έτσι, θα έχεις πέντε καινούριους χαρακτήρες προς επιλογή.

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 64

Cheat codes
Δύο νέες ομάδες
Γράψε αυτόν τον κωδικό στην οθόνη των τίτλων (title screen): ↑, L, ↑, L, ↓, L, ←, R, →, R, ←, R, →, R, B, A.
Στη συνέχεια κράτα πατημένο το Z και πάτα Start.

"Μεγαλοκέφαλοι" παίκτες
Στην οθόνη των τίτλων γράψε: Πάνω C, Πάνω C, Κάτω C, Κάτω C, Αριστερό C, Δεξί C, Αριστερό C, Δεξί C, B, A. Στη συνέχεια κράτα πατημένο το Z και πάτα Start.

G-POLICE

Level Codes!
35 SAGLORD
34 NIKNAK
33 CAKEBOY
32 ROSSCO
31 PUGGER
30 JIMMAC
29 THONBOY
28 STUBOMB
27 EDFIRE
26 EUANLEC
25 ANGUSF
24 STEVEBOT
23 CLAIREC
22 JONRITZ
21 IAINTHOD
20 TSLATER
19 BIONIC
18 ANDYCROW
17 TONYMASH
16 THEYOLK
15 OLLIEB
14 YERMAN
13 ANDYMAC
12 KIMBCHS
11 ANDOOOO
10 DELUCS
9 DAZMAN
8 MAZMAN
7 SAEGGY
6 WENSKI
5 JOJOGUN
4 ACEDUF
3 SONAGAV
2 DOLMAN
1 MADGAV

Μυστικές αποστολές (στο Training menu)
PANTALON

VIRTUAL ON

Για να αλλάξεις το χρώμα του Mech:
Πάτα το αριστερό Shift στην οθόνη Main Options, καθώς θα επιλέγεις τον τύπο του παιχνιδιού που θέλεις να παίξεις.

Για να πάρεις τον Jaguarand:
Πάτα και κράτα πατημένο το ↓ στην οθόνη Start Screen και πάτα

ταυτόχρονα τα δύο Shift. Εν συνεχεία, πήγαινε στην οθόνη Character Select και θα είναι διαθέσιμος.

Για να αλλάξεις τη γωνία λήψης της κάμερας:
Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πάτα X+Y+Z ταυτόχρονα.
Για να αλλάξεις τα χρώματα του Raiden/Temjin Mech: Στην οθόνη εκκίνησης κράτα πατημένο το ↑ και πάτα ταυτόχρονα τα δύο Shift.
Οταν χάνεις από έναν αντίπαλο, πάρε το VR Viper.
Κάνε τη special κίνησή του (πήδα στον αέρα και πάτα ↑, ↑, Special Button).
Για τον Temjin, προκειμένου να κάνεις την κανονική βολή του αυτοκατευθυνόμενη, πρέπει να πατάς συνεχώς ↑ με turbo και ταυτόχρονα να πυροβολείς.

SUPER PUZZLE FIGHTER II

Akuma
Κράτα πατημένο το Start στον Morrigan και πάτα ↓, ↓, ↓, Back, Back, Back και οποιοδήποτε άλλο πλήκτρο.

Anita
Φώτισε τον Morrigan για τον player 1 και τη Felicia για τον player 2. Κράτα πατημένο το Start, φώτισε τον Donavan και πάτα A.

Mei-Ling
Φώτισε τον Morrigan για τον player 1 και τη Felicia για τον player 2. Κράτα πατημένο το Start, φώτισε τον Hsein-ko και πάτα A.

COLONY WARS

Για απεριόριστη προστασία, στην οθόνη εισαγωγής password γράψε: Hestas*Retort. Το password αυτό μπορείς επίσης να το γράψεις αφού φορτώσεις ένα saved game.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Για να παίξεις ως Richter:
Τελείωσε το παιχνίδι με τον Alucard. Ξεκίνα ένα καινούριο παιχνίδι και γράψε το όνομα RICHTER. Ετσι θα μπορέσεις να παίξεις ως Richter Belmont.

Axe Lord Armor
Γράψε AXEARMOR στην οθόνη που σου ζητά όνομα, για να παίξεις με αυτή την πανοπλία.

Ενισχυμένη τύχη
Στην οθόνη όπου γράφεις το όνομα γράψε X-X!V''Q, για να αποκτήσεις αρκετά ευνοϊκή τύχη.

CRASH BANDICOOT 2

Green Gem
Το πράσινο πετράδι βρίσκεται στο level 10. Εκεί όπου το τούνελ χωρίζεται στα δύο, προχώρα προς αυτό που δεν έχει καθόλου μήλα. Οταν φθάσεις σε αδιέξοδο, προχώρα προς τον τοίχο και συνέχισε να προχωράς μέχρι να βρεις το πράσινο πετράδι.

Μυστικό δωμάτιο
Υπάρχουν αρκετά έξτρα levels στο Crash 2. Για να μπορέσεις να μπεις σε αυτά, πήγαινε στο level 13 (Bear Down), προχώρα μέχρι το τέλος και, όταν πηδήξεις από την αρκούδα, περπάτα προς τα πίσω. Θα δεις πλατφόρμες πάνω από το νερό. Πήδηξε στην πλατφόρμα που βρίσκεται στο κέντρο και θα μεταφερθείς σε ένα μυστικό δωμάτιο, απ' όπου μπορείς να μπεις σε άλλα levels για να πάρεις τα πετράδια. Αυτή την είσοδο μπορείς επίσης να δεις στα level 26 και 27.
Στο δεύτερο warp world υπάρχει ένα άσπρο σκυλί. Αν παίξεις μαζί του και το χαϊδεύεις για περίπου πέντε λεπτά, αυτό θα σου δώσει δέκα γεμάτες ζωές.
Πρώτα πάρε το μωβ πετράδι στο level 8. Μετά πήγαινε στην αρχή του level και άρχισε να πηδάς πάνω-κάτω στη μικρή πολική αρκούδα. Επειτα από αρκετά πηδήματα... θα βραβευθείς με δέκα επιπλέον ζωές.

BLAST CORPS

Αλλαγές εμφάνισης
Στην οθόνη επιλογών (options screen) κράτα πατημένο οποιοδήποτε C πλήκτρο και πάτα το R. Αυτό εμφανίζει 16 μηδενικά στο κάτω μέρος της οθόνης. Οι λειτουργίες κάθε C πλήκτρου αναφέρονται στη συνέχεια. Το ↓ αλλάζει το μέγεθος του κεφαλιού, το ← το μέγεθος του σώματος και το ↑ το ύψος.

Μεγέθη σώματος
Butterball players: Πάτα το επάνω C πλήκτρο και το δεξί πλευρικό pad, μέχρι το πέμπτο αριθμητικό στα specials options να διαβάσει 1.

GOLDENEYE 007

Εάν νικήσεις όλα τα levels στο Secret Agent, τότε κερδίζεις το Aztec level. Στη συνέχεια, αν νικήσεις όλα τα levels του πράκτορα 007, κερδίζεις το Egyptian level.
Για να κάνεις μόνο τα remote mines να αιωρούνται στον αέρα στο multiplayer mode (σημ.: αυτό γίνεται μόνο στο Bunker):
Πηγαίνεις στο δωμάτιο με τον κεντρικό υπολογιστή (αυτό που βρίσκεται κοντά στην έξοδο) και κοιτάζεις επάνω. Βλέπεις δύο πράγματα στο ταβάνι, το καθένα εκ των οποίων κρατά τέσσερις TVs. Θα πρέπει να τοποθετήσεις ένα remote mine σε καθεμία από τις οκτώ TVs και στη συνέχεια να τα ανατινάξεις όλα μαζί (χρησιμοποίησε μόνο το Watch, το A&B μπορεί να μη δουλέψει). Υστερα από όλα αυτά, προσπάθησε να αφήσεις ένα remote mine οπουδήποτε. Surprise! Το remote mine θα αιωρείται στον αέρα.

Προειδοποίηση
Ολοι οι παίκτες θα έχουν τώρα αιωρούμενα mines, γι' αυτό πρόσεχε!
Για να είσαι ο ίδιος χαρακτήρας σε multiplayer mode: Πρώτα επίλεξε το 4-players mode και διάλεξε τους χαρακτήρες. Διάλεξε το πρόσωπο που θέλεις να κλωνοποιήσεις (για παράδειγμα: oddjob) για τον τέταρτο παίκτη. Διάλεξε οποιουσδήποτε άλλους χαρακτήρες για τους υπόλοιπους. Βγες από εκεί, επίλεξε 3-players mode και διάλεξε ξανά χαρακτήρες. Επίλεξε oddjob για τον τρίτο παίκτη και βγες έξω. Στη συνέχεια επίλεξε 2-players mode και διάλεξε ξανά χαρακτήρες. Επίλεξε oddjob για τον δεύτερο παίκτη και βγες. Μετά άλλαξε και πάλι το player mode σε αυτό των τεσσάρων παικτών και ξεκίνα το παιχνίδι. Θα έχεις τρεις παίκτες σαν oddjob και έναν παίκτη που θα είναι διαφορετικός.
Για να ανατινάξεις remote mines χωρίς να κοιτάζεις: Πάτα ταυτόχρονα τα A και B.
Το ακόλουθο tip θα μπορέσεις να εφαρμόσεις μόνο σε secret agent, πρέπει δε να βρίσκεσαι σε level όπου υπάρχουν επιστήμονες όπως το Facility. Πήγαινε στους επιστήμονες και πυροβόλησέ δύο φορές τους στο μπράτσο. Θα τραβήξουν πιστόλι και, προτού σε πυροβολήσουν, πυροβόλησέ τους εσύ και κλέψε το όπλο τους.
Με αυτό το cheat μπορείς να έχεις ανάμεικτα όπλα. Πρώτα απ' όλα, θα πρέπει να έχεις δύο από τα διπλά (π.χ. στα Archives έχεις δύο Destroyers και δύο Klobbs). Στη συνέχεια κάνε αρκετά γρήγορα τα εξής:
- Κράτα πατημένο το A
- Προτού πάρεις τα όπλα, χτύπα ελαφρά το Z (δύο φορές)
- Ενεργοποίησε το A
- Χτύπα ελαφρά το A (μία φορά)
- Πάτα το Z (μία φορά)

Προσοχή: Μερικές φορές, όταν χτυπάς το A και μετά το Z, πηγαίνεις πίσω. Προσπάθησε, λοιπόν, να το κάνεις κανονικά στο τέλος.
Σχεδόν όλα τα cheats στο GoldenEye είναι διαθέσιμα, αφού περάσεις τα levels σε συγκεκριμένο χρόνο και επίπεδο καθορισμένης δυσκολίας.

Level	Cheat	Difficulty	Time
Dam	Paintball	Secret Agent	2:40
Facility	Invisibility	00 Agent	2:05
Runway	Big Head	Agent	5:00
Surface	2xGrenade Launcher	Secret Agent	3:30
Bunker	2xRocket Launcher00	Agent	4:00
Silo	Turbo Mode	Agent	3:00
Frigate	No Radar Multi	Secret Agent	4:30
Surface 2	Tiny Bond	00 Agent	4:15
Bunker2	2xThrowing	KnivesAgent	1:30
Statue	Fast Animation	Secret Agent	3:15
Archives	Invisibility	00 Agent	1:20
Streets	Enemy Rockets	Agent	1:45
Depot	Slow Animation	Secret Agent	1:30
Train	Silver PP700	Agent	5:25
Jungle	2xHunting Knives	Agent	3:45
Control	Infinite Ammo	Secret Agent	10:00
Caverns	2xRC-P90s	00 Agent	9:30
Cradle	Gold PP7	Agent	2:15
AZTEC	2xLasers	Secret Agent	9:00
EGYPTIAN	All Guns	00 Agent	6:00

Midget players: Πάτα το αριστερό C πλήκτρο και το δεξί πλευρικό pad, μέχρι το τρίτο αριθμητικό στα specials options να διαβάσει 1.
Beanpole players: Πάτα το επάνω C πλήκτρο και το δεξί πλευρικό pad, μέχρι το έκτο αριθμητικό στα specials options να διαβάσει 1.

Μεγέθη κεφαλιού
Τεράστια κεφάλια: Πάτα το κάτω C πλήκτρο και το δεξί πλευρικό pad, μέχρι τα πρώτα δύο αριθμητικά στα specials options να διαβάσουν 01.

Nitro Boost
Στην έναρξη ενός bonus level μετά το πράσινο φως πάτα το gas πλήκτρο και θα πάρεις ένα nitro boost, παρόμοιο με αυτό που παίρνεις στο Mario Kart. (Πρέπει να κινηθείς αρκετά γρήγορα μετά το πράσινο φωτάκι.)

Bonus level: Shuttle Island
Η νέα πρόκληση είναι να προετοιμάσεις ένα διαστημόπλοιο απόδρασης. Το διαστημόπλοιο έχει φθαρεί και έχει μείνει ακινητοποιημένο. Πρέπει, όμως, να προσγειωθεί στο κέντρο μιας πόλης. Το Blast Corps πρέπει να καταστρέψει ολοσχερώς την πόλη, προκειμένου το διαστημόπλοιο να κατορθώσει να προσγειωθεί. Για να τα καταφέρεις θα πρέπει να εντοπίσεις το Thunderfist.
Αμέσως μετά την έναρξη του level οδήγησε δεξιά και ακολούθησε την περίμετρο των κτισμάτων που βρίσκονται στα αριστερά. Στρίψε αριστερά και στη συνέχεια οδήγησε ευθεία μπροστά, μέχρι να φθάσεις σε κάποια κτίσματα, τα οποία είναι περικυκλωμένα από κιβώτια δυναμίτη. Ανατίναξε το πρώτο. Μέσα του θα βρεις το Thunderfist. Χρησιμοποίησε αυτόν τον καταστρεπτικό κλίβανο για να εκμηδενίσεις την πόλη.

Bonus level: Moon
Μετά τη διάσωση του διαστημόπλοιου θα έχεις ολοκληρώσει το μεταβατικό level που οδηγεί το Blast Corps έξω στο διάστημα. Θα πετάξεις με το διαστημόπλοιο στο Φεγγάρι, όπου θα ξεδυμάνεις το μίσος και την οργή σου, αφού θα πρέπει να καταστρέψεις αρκετά οικοδομήματα μέσα σε έξι λεπτά. Το Backlash είναι το μόνο όχημα που μπορείς να επιλέξεις.
Η Βαρύτητα στο Φεγγάρι είναι διαφορετική και για το λόγο αυτόν ο χειρισμός του οχήματος είναι αρκετά δύσκολος. Όπως και στα επίγεια levels, ψάξε για χαντάκια και λόφους, για να εκτοξεύσεις Backlash στα κτίρια με μεγαλύτερη ισχύ. Αυτό το level έχει πράγματι πολύ γέλιο.

Κωδικοί
Για να ενεργοποιήσεις το shuttle bonus level θα πρέπει να βρεις και τους έξι επιστήμονες. Αυτοί βρίσκονται στα ακόλουθα levels:
1. Argent Towers
2. Ebony Coast
3. Glory Crossing
4. Tempest City
5. Oyster Harbor
6. Ironstone Mine

Turbo ξεκίνημα
Μόλις ακούσεις το τελευταίο beep, λίγο προτού ανάψει το πράσινο φωτάκι, πάτα τον επιταχυντή για ένα πολύ πιο γρήγορο ξεκίνημα.

VIRTUA COP 2
Για να οδηγηθείς κατευθείαν στο τελευταίο αφεντικό, τη στιγμή που πρέπει να επιλέξεις το level με το οποίο θα ξεκινήσεις (beginner, medium & expert), πυροβόλησε όσο πιο γρήγορα μπορείς στο βέλος κάτω από την επιλογή beginner, μέχρι να τελειώσει ο χρόνος, και τότε θα πεταχθείς κατευθείαν στο τελευταίο αφεντικό.
Για να επιλέξεις το χαρακτήρα σου, πάτα τα παρακάτω πλήκτρα όταν διαλέγεις πίστα:
X - Rage
Y - Smarty
Z - Janet

CRUSADER: NO REMORSE
Small & Big Cheats
Για να βάλεις αυτά τα cheats, πήγαινε στο Main Menu και επίλεξε "Load Game". Επίλεξε "Teleport to Mission". Στην οθόνη Passcode γράψε LOSR. Θα εμφανιστεί το μήνυμα ότι το password δεν είναι το σωστό, αλλά περίπου στη μέση του παιχνιδιού θα έχεις το δικαίωμα να εισαγάγεις τα Small & Big Cheats. Πάτα ■+R! για να ενεργοποιήσεις το Small cheat. Θα κερδίσεις Full Health & Energy. Πάτα ●+R1 για να ενεργοποιήσεις τα Big cheats. Θα κερδίσεις όλα τα όπλα και πολλά άλλα χρήσιμα.

Mission Passcodes
MISSION 02: FWQP
MISSION 03: PLRQ
MISSION 04: SZNF
MISSION 05: TD5S
MISSION 06: J1BT
MISSION 07: K2CV
MISSION 08: N3DW
MISSION 09: M4FX
MISSION 10: X5GZ
MISSION 11: C6H0
MISSION 12: D7J1
MISSION 13: F8K2
MISSION 14: FGL3
MISSION 15: JFM4

HERCULES
Level Passwords
The Hero's Gauntlet - Serpent, Medusa, Coin, Medusa
Centaur's ForestCentaur - Hercules Silhouette, Minotaur, Archer
The Big OliveCentaur - Coin, Serpent, Hercules Silhouette
Hydra Canyon - Coin, Gladiator Helmet, Coin, Soldier
Cyclops Attack - Gladiator Helmet, Pegasus, Hercules Silhouette, Archer
Titan Flight - Soldier, Coin, Coin, Thunder Bolt
Vortex of Souls - Soldier, Lightning Bolt, Soldier, Centaur
End - Pegasus, Soldier, Centaur, Soldier

FIGHTING FORCE
Κράτα πατημένα τα ←+■+L1+R2 στο κυρίως menu. Θα εμφανιστεί το μήνυμα "Cheat Mode" στο κάτω μέρος της οθόνης. Πήγαινε στο options screen, για να γίνεις αήττητος και να καθορίσεις τις επιλογές σου.

FORMULA 1 97
Γράψε τα παρακάτω στην επιλογή "EDIT DRIVER":

BILLY BONYS
Πρόσβαση στις bonus διαδρομές.

TOO EASY
Easy mode για όλες τις διαδρομές και bonus.

VIRTUALLY VIRTUAL
VR γραφικά.

SWAP SHOP
Νέα sound effects και music.

LITTLE WEELZ
Μεγάλα λάστιχα.

PI MAN
Wipeout mode.

ZOOM LENSE
Κάμερα από ελικόπτερο.

BOX CHATTER
Ξωτικά στην οθόνη.

CATS DOGS
Βρέχει βατράχους.

TETRISPHERE
Αφού μπεις στο symbol panel, πρέπει να εισαγάγεις planet, UFO, rocket, heart, skull. Η κίνηση αυτή σου επιτρέπει να διαλέξεις όποιο επίπεδο θέλεις.
Πήγαινε στην οθόνη στην οποία εισάγεις το όνομά σου. Γράψε το όνομα LINES και πάτα OK. Στη λίστα επιλογών θα εμφανιστεί ένα νέο παιχνίδι με το όνομα lines.

GRAND TOUR RACING '98
Bonus αυτοκίνητο και διαδρομή
Ξεκίνα μια κούρσα στο Hong Kong, level 5. Τρέξε μέχρι να συναντήσεις τον βρώμικο δρόμο και μετά συνέχισε μέχρι να δεις τη γέφυρα. Πέρνα τη γέφυρα οδηγώντας αργά και μετά στρίψε απότομα προς τα δεξιά. Οδήγησε κάτω από τη γέφυρα, για να κερδίσεις ένα χρυσό μετάλλιο και να αποκτήσεις πρόσβαση στο bonus αυτοκίνητο και διαδρομή.

MONSTER TRUCKS
Δώσε τους ακόλουθους κωδικούς στην οθόνη του κυρίως menu:

Δύσκολα αυτοκίνητα
←, L1, R2, R1, ←, R2, R2, R2

Μεγαλύτερα φορτηγά:
L1, R2, L2, R1, ↑

Επόμενο checkpoint
L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2

Για να μην έχεις φθορές
←, ←, ←, ↑, ↓, L1, R2

ROBOTRON X
Power Ups
Μπορείς να κάνεις το Power Ups να εμφανιστεί ενόσω παίζεις. Κάθε κωδικός μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο πέντε φορές για κάθε level.

2-Way
↑, Fire ↑, ↑, Fire ↑

Speed Up
←, ←, →, →, Fire ↑

3-Way
←, ←, Fire ←, Fire ↓

Flame Throw
↓, →, ↓, →, Fire →

4-Way
↓, ↓, ↑, Fire →

Wave
↑, Fire →, ↓, ←, Fire ←

Shield
↓, ←, Fire ←, Fire →

Tips
Αρπαξε τους γήινους με συγκεκριμένη σειρά, για να κερδίσεις περισσότερους πόντους. Αν αρπάξεις με τη σειρά τους Mom, Dad και Mickey, κάθε επόμενος γήινος θα μετρά για διπλούς πόντους. Αφού αρπάξεις όλους τους γήινους, άρχισε να πυροβολείς τους Hulks, οι οποίοι θα σου δώσουν επιπλέον πόντους, μέχρι να πάρεις το επόμενο Free Life. Ακόμη, προσπάθησε να κουνήσεις το joystick γύρω-γύρω και θα εκπλαγείς με αυτά που θα αρχίσουν να συμβαίνουν γύρω σου.

NOVASTORM
Επιλογή Level: Γράψε TWIRLY και πάτα space μέσα στον πίνακα των highscores. Θα μπορείς να επιλέξεις level.

PANDEMONIUM 2
Στο Password screen γράψε IMMORTAL και θα κερδίσεις 31 ζωές!!!

SUIKODEN
Στο Marco's cup game στο Rockland υπάρχει μία πατέντα για την τοποθέτηση του coin:
→, Center, Center, ←, →, ←, →, →, ←, Center, ←, Center, →, →, →
Εάν στοιχηματίζεις 10.000 bits κάθε φορά, θα καταλήξεις με 150.000 bits! Θυμήσου μόνο ότι η πατέντα σβήνει κάθε φορά που φεύγεις και ότι, από τη στιγμή που θα επιστρατεύσεις ξανά τον Marco, δεν θα έχεις τη δυνατότητα να επαναλάβεις αυτό το τρικ. Για το λόγο αυτόν προσπάθησε να εφοδιαστείς με αρκετά χρήματα από νωρίς!

ATHLETE KINGS
Shotput
Ασε το powerbar να φθάσει όσο το δυνατόν πιο αριστερά, αλλά μην πατήσεις το action button. Αντ' αυτού, πάτα κυκλικά το D-pad και θα σπινάρεις προτού το πετάξεις.

Highjump
Αφού διαλέξεις το ύψος σου (προτού αρχίσεις να τρέχεις), πάτα ← ή →. Η γωνία λήψης της κάμερας θα αλλάξει και θα σου δείξει έναν διαφορετικό τρόπο άλματος.
Shotput: Για να γυρνάς την κάμερα γύρω-γύρω, μετά τη ρίψη, πάτα ←/→.

100 metres
Για να βλέπεις τα πηδηματάκια του χαρακτήρα σου καθ' όλη τη διάρκεια της κούρσας, περίμενε μέχρι ο εκφωνητής να σταματήσει να μιλά και στη συνέχεια πάτα κυκλικά το D-pad (αντίθετα της φοράς του ρολογιού). Κατόπιν πάτα **X**.

Extra character
Φθάσε το σκορ σου πάνω από 8.000 στο arcade mode και πάτα **X** στο κυρίως menu.

DARKSTALKERS REVENGE
Για ένα turbo mode φώτισε την επιλογή Turbo Speed και πάτα **X**, **X**, →, A, Z. Για ένα πολύ καλό "κρυμμένο" menu επιλογών φώτισε την επιλογή configuration και πάτα B, **X**, ↓, A, Y.

FIGHTERS MEGAMIX
Για μία "κρυμμένη" οθόνη επιλογών πήγαινε στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων και πάτα L και Start.

DRAGON FORCE
Για να νικήσεις το katmando, φρόντισε ο general να είναι εφοδιασμένος με το dragon sword, το οποίο μπορείς να αποκτήσεις από το ναό που βρίσκεται βόρεια. Για να πάρεις τα Dragon Crests, πήγαινε στο Crystal και ψάξε. Για να αποκτήσεις περισσότερα Widsom Books, πήγαινε στα μεγάλα κάστρα. Για να εμποδίσεις τους εχθρούς σου να επιτεθούν στο κάστρο σου ξανά, καθώς τρέπονται σε φυγή, σταμάτα μετά τη λήξη της μάχης, στείλε αμέσως έξω τις δυνάμεις σου και θα συναντήσεις τις εξασθενημένες δυνάμεις τους.

NIGHTMARE CREATURES
Cheat Mode
Στο password screen πάτα ←, ↑, **X**, ■, ↓, ▲, ■, ↓. Επίλεξε New Game. Τώρα θα έχεις τα πάντα σε αφθονία (ζωές, όπλα κ.λπ.), θα μπορείς να παίζεις σαν τέρας και θα έχεις τη δυνατότητα να επιλέξεις εσύ το level από το οποίο θα ξεκινήσεις.

Level Password
2 ↑, ●, ▲, ←, ▲, ■, **X**, ●
3 ↑, **X**, ●, ▲, ▲, ↓, ■, ↑
4 ↑, ■, ▲, **X**, ▲, ■, ↑, ●
7 ▲, ←, ▲, **X**, ●, ←, ●, **X**
8 ▲, →, ▲, ↑, ●, ●, **X**, ■
9 ●, ▲, ▲, **X**, ●, ●, ■, **X**
10 ●, ●, ▲, →, ▲, ↑, ↓, ↓

Snake Boss
Οταν μπεις στο δωμάτιο με το φίδι που βγάζει φωτιές, θα δεις πέντε κολόνες γύρω από την πισίνα του φιδιού. Κόψε τες με το σπαθί ή το κοντάρι σου και ρίξ' τες πάνω στο φίδι. Για καλύτερα αποτελέσματα, χρησιμοποίησε L1 και R1 για να πηγαίνεις στην επόμενη κολόνα και να την κόβεις. Εάν είσαι αρκετά γρήγορος, το φίδι δεν θα προλάβει να σου πετάξει φωτιές. Αφού πέσουν όλες οι κολόνες, το φίδι θα σταματήσει να βγάζει φωτιές και θα αρχίσει να σε δαγκώνει. Μπορείς να του ξεγλιστρήσεις πατώντας L1 ή R1, όταν ετοιμάζεται να σου επιτεθεί. Οταν αρχίσει να κινείται γύρω από την πισίνα, χτύπησέ το στο κεφάλι. Κάνε το αυτό τέσσερις-πέντε φορές και θα πεθάνει!

GUARDIAN HEROES
99 Continues
Πήγαινε στο Option Screen και επίλεξε το Dip Switch. Επίλεξε EASY και ξεκίνα ένα καινούριο παιχνίδι στο Story Mode. Σβήσε το παιχνίδι πατώντας τα A, B, C & Start ταυτόχρονα. Τώρα πήγαινε πίσω στο Dip Switch και επίλεξε NORMAL ή HARD modes. Φόρτωσε ξανά το παιχνίδι που άρχισες και θα δεις ότι θα έχεις 99 continues.

Cheat Codes
Πήγαινε στις επιλογές και φώτισε την επιλογή EXIT. Κράτα πατημένα τα **X**/B/Z και πίεσε το D-pad. Οταν ο κέρσορας είναι στο Dip Switch, πάτα A και θα δεις μια επιλογή που ενεργοποιεί το Debug mode. Στο story mode μπορείς τώρα να διαλέξεις από ποιο level θέλεις να ξεκινήσεις.
Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δοκίμασε τα ακόλουθα codes:
RS, START Πηδάς ένα level
RS, A, START Πηδάς δύο levels
RS, B, START Πηδάς τρία levels
RS, C, START Πηδάς τέσσερα levels
LS, RS, START Πηγαίνεις πίσω ένα level
LS, RS, A, START Πηγαίνεις πίσω δύο levels
LS, RS, B, START Πηγαίνεις πίσω τρία levels
LS, RS, C, START Πηγαίνεις πίσω τέσσερα levels
X, Y, Z, U Κερδίζεις ξανά όλα τα life points
X, Y, Z, D Αυτοκτονείς
(RS: δεξί shift, LS: αριστερό shift)
Επίσης, στο Debug mode μπορείς να έχεις και τους 45 χαρακτήρες σε VS mode.

HIGH VELOCITY
Για να έχεις πρόσβαση στα κρυμμένα αυτοκίνητα, κράτα πατημένα τα L, R και Y στην οθόνη επιλογής αυτοκινήτων. Αφού κάνεις αυτό, πάτα → και θα εμφανιστούν όλα τα καινούρια αυτοκίνητα.

NIGHTS INTO DREAMS
Cheat codes
Στην οθόνη Sonic Team, πάτα: *A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.

EXHUMED
Ολοι οι κωδικοί πρέπει να περαστούν στην οθόνη Overworld Map.

Γεμάτος πυρομαχικά και ζωή
↓, →, ←, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, →, ←, ↓, ↑, ←. Για να γεμίσεις τα πυρομαχικά και τη ζωή σου πήγαινε στο Items Screen και πάτα **X**.

Για να πηδήσεις ένα level
Y, Y, Z, Z, X, X, Z, Y, X, Z, Y, X, Y, X, Z.
Pillar Drop στο τελικό level: Z, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y, Z, Z, Y, X, Z, A.

MANX TT
Sheep Code
Στην οθόνη "Select Transmission" πάτα: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, Z, Y. Αν το κάνεις σωστά, θα ακούσεις ένα πρόβατο να βελάζει!

MULTI-RACING CHAMPIONSHIP
Tips & Short-Cuts

Tip 1: Για μία super γρήγορη εκκίνηση περίμενε μέχρι η αντίστροφη μέτρηση να φθάσει το "1" και τότε πάτα τέρμα το γκάζι. Αυτό χρειάζεται λίγη εξάσκηση.
Tip 2: Για να χρησιμοποιήσεις τα δύο κρυμμένα shortcuts που φαίνονται στην εισαγωγή του παιχνιδιού επίλεξε τη διαδρομή "downtown" (hard). Περίπου στα 3/4 της διαδρομής, αφού περάσεις τους ανεμόμυλους και κάνεις

κάποια ανηφορικά ζιγκ-ζαγκ, θα φθάσεις σε μια μεγάλη στροφή, κοντά σε έναν καταρράκτη. Κοντά στη δεξιά άκρη της διαδρομής θα δεις ένα δέντρο, δίπλα σε μία "one way" πινακίδα. Κατευθύνσου προς το δέντρο. Θα δεις ένα άνοιγμα στο φράχτη και έναν βρώμικο δρόμο που περνά κατευθείαν μέσα από τον καταρράκτη και οδηγεί προς ένα τούνελ γεμάτο νερό.
Tip 3: Ακριβώς μετά το πρώτο shortcut υπάρχει ένα τούνελ. Μετά την κόκκινη και άσπρη απότομη στροφή και τις πινακίδες διακλάδωσης του δρόμου, υπάρχει ένα τούνελ, ο δρόμος του οποίου είναι βρώμικος και χορταριασμένος. Και τα δύο shortcuts καταλήγουν σε έναν δρόμο που βρίσκεται πολύ κοντά στη γραμμή εκκίνησης.

Hints

Για να εμφανίσεις τους καλύτερους TT χρόνους για την κούρσα στο βουνό, πάτα R στην οθόνη των τίτλων. Για να έχεις πρόσβαση στον Hannya στο challenge mode, θα πρέπει να κερδίσεις και τις τρεις κούρσες στο Champ mode. Για χρησιμοποιήσεις το αυτοκίνητο του Hannya και επιπλέον να έχεις πρόσβαση στον δεύτερο αντίπαλο (Deus), θα πρέπει να νικήσεις τον Hannya και στις τρεις κούρσες. Τελικά, αν κερδίσεις και τις τρεις κούρσες εναντίον του Deus, μπορείς να κερδίσεις το αυτοκίνητό του. Επιπλέον, θα έχεις πρόσβαση και στις τρεις mirrored διαδρομές.

THREE DIRTY DWARVES

Επιλογή Level

Πήγαινε στην οθόνη επιλογών (options screen) και κράτα πατημένα για περίπου είκοσι δευτερόλεπτα τα: L SHIFT, R SHIFT. Στη συνέχεια γράψε MOSHOLU. Πάτα το C και, όταν μεταφερθείς στο options screen, στο κάτω μέρος της οθόνης θα δεις το cheat mode. Αυτό θα σημαίνει ότι το έκανες σωστά και έτσι από το options screen θα μπορείς να επιλέξεις level.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Οταν φθάσεις σε ένα σημείο όπου έχεις χρησιμοποιήσει όλα τα credits σου και προτού χάσεις έναν αγώνα, πάτα το Start στον δεύτερο controller και θα εμφανιστεί η οθόνη Select Game Type, η οποία θα δείχνει 65.535 credits αντί για 0. Θα πρέπει να ξεκινήσεις το παιχνίδι με τον δεύτερο controller, προκειμένου να δουλέψει αυτό το trick.

Kombat codes

Οι παρακάτω κωδικοί θα πρέπει να εισαχθούν στο battle screen. Οι αριθμοί αντιπροσωπεύουν το πόσες φορές πατάς τα πλήκτρα. Ο player 1 ελέγχει τα τρία πρώτα ψηφία και ο player 2 τα επόμενα τρία.

033-0001/2	Energy - Player 1
000-0331/2	Energy - Player 2
707-0001/4	Energy - Player 1
000-7071/4	Energy - Player 2
010-010	Πετάς το Encourager
100-100	Απενεργοποιείς το Throwing
020-020	Απενεργοποιείς το Blocking
987-123	No Meters
300-300	Αθόρυβο Kombat
788-322	Γρήγορη uppercut ανάρρωση
044-440	Sans Power (λίγη energy στο round 3)
688-422	Σκοτεινό Kombat
444-444	Randper Kombat
985-125	Psycho Kombat
466-466	Απεριόριστο Run
642-468	Play Galaga
999-999	Δείχνει τους αριθμούς επανάληψης
390-0000	Ο Player 1 κάνει μισή ζημιά
000-3900	Ο Player 2 κάνει μισή ζημιά
390-390	Και οι δύο παίκτες κάνουν μισή ζημιά
040-404	Πραγματικό Kombat
722-722	Ενεργοποιείται το Combo system
321-789	Super run Jumps
975-310	Φορτώνει τα power bars
555-556	Απενεργοποιούνται οι special moves
024-689	Super Endurance mode

Εμφάνιση μηνυμάτων στην οθόνη

717-313	"Rain can be found at the graveyard"
448-844	"Don't jump at me"
122-221	"Skunky!"
004-400	"Watcha gonna do"
550-550	"Go see Mortal Kombat the live tour"
282-282	"No fear"
123-926	"No knowledge that is not power"
987-666	"Hold flippers during casino run"

Επιλογή Kombat Zone

004-700	Kahn's Kave
330-033	Desert
002-003	River Kombat
666-444	Scorpions Lair
933-933	Ermac's Portal
091-190	Bell Tower
077-022	Bridge
666-333	Graveyard
800-220	Kahn's Tower
600-040	Kombat Temple
050-050	Noob's Stage
820-028	Pit 3
343-343	Roof
123-901	Soul Chamber
079-035	Street
880-088	Subway

Και ο νικητής παλεύει με τον...

969-141	Motaro
769-342	Noob Saibot
033-564	Shao Khan
205-205	Classic Smoke

Τελευταίος κωδικός

Στο κυρίως menu πάτα: C, RS, A, Z, Y, C, Y, RS, A, X. Υστερα πάτα πάνω στο main menu για να επαναφέρεις το ερωτηματικό. Τώρα θα έχεις διαθέσιμες τις ακόλουθες επιλογές:
One Round Matches
Classic Sub-Zero
Mileena
Free Credit
Ermac

RAPID RACER

Cheats

Γράψε τα ακόλουθα στην οθόνη επιλογής ονόματος στο μονό παιχνίδι Extra boats
BOA (= κενό)
και όλα τα κρυφά σκάφη θα είναι στη διάθεσή σου.

Duck Mode

_QAK
Μετατρέπει όλα τα σκάφη σε τεράστιες πάπιες με μηχανή.

AGENT ARMSTRONG

Μπες στο δωμάτιο που βρίσκεται στα δεξιά και πήδα πάνω στο τελευταίο ράφι. Κοίταξε στον τοίχο και πάτα ●. Θα ακούσεις ένα "κλικ". Πήγαινε έξω και μπες στο καινούριο δωμάτιο που βρίσκεται πάνω δεξιά (και είναι φωτισμένο τώρα). Κοίτα ξανά στον τοίχο και πάτα ●. Θα ακούσεις ξανά ένα "κλικ". Τώρα θα υπάρχει ένα ασανσέρ στο κέντρο του Hall. Πήγαινε πάνω και πήδα στο μπαλκόνι. Μπες μέσα στο δωμάτιο του Armstrong.
Τώρα μπορείς να βάλεις τα παρακάτω cheats (με τον δεύτερο controller):
Απειρη ενέργεια:
X, X, X, X, ▲, ●, X, ■
Ολα τα όπλα:
●, ●, ●, ▲, ▲, X, X.

Hurricane

HURR
Εχεις στη διάθεσή σου το καλύτερο σκάφος του παιχνιδιού.

ΑΝΟΙΞΕ ΤΙΣ ΗΜΕΡΗΣΙΕΣ ΠΙΣΤΕΣ

_DAY

ΑΝΟΙΞΕ ΤΙΣ ΝΥΧΤΕΡΙΝΕΣ ΠΙΣΤΕΣ

_NIT

ΑΝΟΙΞΕ ΤΙΣ ΠΙΣΤΕΣ-ΚΑΘΡΕΦΤΕΣ

RRIM

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΥΧΑΙΑΣ ΠΙΣΤΑΣ

FRAC

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΝΙΚΗ

WINR
Στην πίστα που παίζεις, πρέπει να παραιτηθείς, αλλά θα κερδίσεις τους βαθμούς της νίκης.

ΔΙΑΛΕΞΕ ΗΜΕΡΗΣΙΑ ΠΙΣΤΑ

D_#
όπου # βάζεις το νούμερο της πίστας που θέλεις.

ΔΙΑΛΕΞΕ ΝΥΧΤΕΡΙΝΗ ΠΙΣΤΑ

N_#
όπου # βάζεις το νούμερο της πίστας που θέλεις.

ΔΙΑΛΕΞΕ ΠΙΣΤΑ ΚΑΘΡΕΦΤΗ

M_#
Τώρα πια ξέρεις τι κάνει το #.

PORSCHE MODE

BXTR

Με αυτόν τον κωδικό μπορείς να ενεργοποιήσεις το Porsche cheat. Απαραίτητη προϋπόθεση, όμως, είναι να φορτώσεις παιχνίδι από κάρτα μνήμης που περιέχει και σωσμένα παιχνίδια του Porsche Challenge.

BUSHIDO BLADE

Για να παίξεις σαν το δολοφόνο με το όπλο, συμπλήρωσε το Chambara mode. Με άλλα λόγια, σκότωσε 100 ανθρώπους στο Chambara mode, χωρίς να σκοτωθείς ούτε μία φορά (δίχως continues, δηλαδή). Δεν πειράζει αν τραυματιστείς. Αφού σκοτώσεις 100 ανθρώπους, θα έχεις κερδίσει ένα συμβόλαιο με το δολοφόνο με το όπλο.

WARCRAFT 2 THE DARK SAGA

Σταμάτα το παιχνίδι (pause) για να μεταφερθείς στο password menu και γράψε:

TSGDDYTD	Γίνεσαι αόρατος
VRYLTTL	Εχεις όλα τα spells
MKTS	Για να χτίζεις πιο γρήγορα
DCKMT	Κάνει όλα τα upgrades
GLTTRNG	10.000 gold, lumber 5.000 gold
NSCRN	Εμφανίζει όλο το χάρτη

Του Tom Sargent, Απόδοση Άγγελος Μεγρέμης
PIXEL next generation Δεκέμβριος 1997



WarCraft II

ΜΑ ΚΑΛΑ, ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΑΠΛΩΣ ΝΑ ΤΑ ΒΡΟΥΝΕ; ΤΑ ORCS ΚΑΙ ΟΙ HUMANS ΠΟΛΕΜΑΝΕ ΜΕΧΡΙ ΘΑΝΑΤΟΥ ΜΕ ΣΠΑΘΙΑ ΚΑΙ ΜΑΓΕΙΑ ΣΤΟ ΕΠΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΑΧΗΣ ΤΗΣ EPIC. ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ, ΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΟΜΩΣ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΜΑΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΟΔΗΓΟΥΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΕΔΟ, ΕΧΕΤΕ ΣΙΓΟΥΡΗ ΜΙΑ ΦΟΒΕΡΗ ΝΙΚΗ...

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΚΑΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΟΔΗΓΟΥ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ.

ORC HORDE 7

Σκοπός: Πάρτε πίσω τα Orc μεταγωγικά και καταστρέψτε το Stromgarde

Μεταφερθείτε στο δυτικό μέρος της στρατιάς σας και θα δείτε ότι έχετε 4 destroyers. Οδηγήστε τα ανατολικά για να βυθίσουν τα 2 εχθρικά σκάφη κοντά στο λιμάνι και εν συνεχεία πάρτε πίσω τα 2 μεταγωγικά απλώς πηγαίνοντας δίπλα τους. Μετακινήστε το στρατό σας δυτικά και καταστρέψτε τα εχθρικά στρατεύματα που βρίσκονται εκεί.



Τραβήξτε βόρεια και εξοντώστε τους εχθρούς που έχουν απομείνει εκεί. Μέρος πρώτο, τέλος.
Τώρα, στείλτε τα destroyers στην ακτή που είναι βόρεια από το σημείο όπου τα βρήκατε, βυθίζοντας όποια εχθρικά



πλοία πετύχετε στο δρόμο σας. Επιβιβάστε όλους τους άνδρες σας (μαζί με τους peons) στα μεταγωγικά και αποβιβάστε τους εκεί όπου είναι τώρα τα destroyers. Καλώς ήλθατε στο νέο σπίτι σας.
Αυτό το νησί έχει ένα χρυσωρυχείο που προστατεύεται από



δύο φανταράκια και ένα guard tower. Αφού τους στείλετε για διακοπές, χτίστε τη νέα βάση σας νότια του χρυσωρυχείου, φτιάχνοντας great hall, farms, lumber mill, barracks και blacksmith. Εν τω μεταξύ έχετε το νου σας για καμιά απόβαση βόρεια και νότια. Αν πραγματοποιηθεί και δεν την αντιληφθείτε πρώτοι, θα εξοντώσουν τους peons σας και θα διαλύσουν τα κτίσματα. Για αυτόν το λόγο τοποθετήστε στρατό και καταπέλτες προκειμένου να προστατέψετε την ακτή και χρησιμοποιήστε το σιδερά για να τους αναβαθμίσετε. Δεν θα ήταν άσχημα αν στήνατε και κανένα guard tower.



Χτίστε ένα shipyard στην ανατολική ακτή και ναυπηγήστε ένα τάνκερ για να εκμεταλλευθείτε την πετρελαιοπηγή στα ανατολικά. Για ακόμα περισσότερο πετρέλαιο, στείλτε ένα τάνκερ σε μία πηγή κοντά στη ΝΔ γωνία του χάρτη, αφού προηγουμένως ελέγξετε την περιοχή για εχθρούς. Για μαντέψτε τι κάνετε, εάν συναντήσετε κανέναν;
Κατασκευάστε κι άλλα destroyers, αν χρειάζονται, και στη συνέχεια ένα refinery και ένα foundry. Χρησιμοποιήστε το τελευταίο για να αναβαθμίσετε τα πλοία σας. Ετοιμάστε έναν στόλο, λοιπόν, από "πειραγμένα" destroyers και κυνηγήστε τους εχθρούς στα βόρεια του νησιού. Υστερα διαλύστε το oil platform. Τύφλα να 'χει ο Σαντάμ!
Γυρίστε και καθαρίστε όλο το χάρτη, αλλά μακριά από ballistas και cannon towers, γιατί θα μαζεύετε χορταράκια



για βραδινό από το βυθό.
Εν τω μεταξύ, φτιάξτε στρατό και catapults για να εφοδιάσετε τα μεταγωγικά (συνεχίστε να φτιάχνετε). Τα μάτια σας ανοιχτά για τυχόν εχθρική επίθεση από τη βόρεια ακτή. Για παν ενδεχόμενο στείλτε κάνα δυο destroyers για να καθαρίσουν ανά πάσα στιγμή. Επίσης, για να αποτρέψετε τυχόν επίθεση στη ΝΔ oil platform, αφήστε και εκεί ένα destroyer.
Οταν πλέον είστε έτοιμοι και έχετε στη διάθεσή σας έτοιμο μεγάλο στρατό, στείλτε τα destroyers στην ξηρά, ΒΔ της ακτής στην οποία προ ολίγου δώσατε νικηφόρα μάχη. Εκεί επιτεθείτε στο refinery. Αν εμφανιστεί κανένα ballista, στείλτε το στα γρήγορα.
Τώρα, οδηγήστε τα μεταγωγικά κοντά στα destroyers και



αδειάστε τα γρήγορα στην άκρη της στεριάς. Εξίσου γρήγορα καθαρίστε την κοντινή σας περιοχή.
Χρησιμοποιήστε κανένα catapult για να καταστρέψετε το guard tower. Οι εχθροί θα κάτσουν ήσυχα για λίγο, οπότε τρέξτε να φέρετε ενισχύσεις. Λειψός στρατός δεν μπορεί να φέρει σε πέρας ολόκληρη πολιορκία!
Επιτεθείτε μόνο όταν θα έχετε ετοιμάσει δυνατό στρατό. Σε αυτό το σημείο θα ήταν καλή ιδέα να κάνετε save, για καλό και για κακό, καθώς τα πράγματα πολύ εύκολα μπορεί να αρχίσουν να στραβώνουν.



Στείλτε τις δυνάμεις σας να επιτεθούν δεξιά και αριστερά του νότιου τείχους. Προσθέστε στην επίθεση τα catapults και τα κοντινά destroyers για υποστήριξη. Το κυριότερο όμως είναι να βγάλετε, το συντομότερο δυνατό, εκτός μάχης τα ballistas, χρησιμοποιώντας στρατό. Σε τελική ανάλυση, αν έχετε αρκετή δύναμη πυρός, η μάχη θα είναι νικηφόρα και έτσι θα μπορέσετε να αρχίσετε να διαλύετε την πόλη (να μην το γλεντήσουμε και λίγο;). Χρειάζεται όμως προσοχή μήπως δεχθείτε κάποια μικρή αντεπίθεση στο νησί σας. Υποθέτω ότι θυμηθήκατε να αφήσετε λίγο στρατό εκεί, σωστά;
Για να ολοκληρωθεί η αποστολή, δεν πρέπει να αφήσετε όρθιο ούτε έναν εχθρό, πλοίο και κτίριο. Κανείς δεν θα σας κατηγορήσει για το ότι δεν δείξατε έλεος! Μην ξεχάσετε να καταστρέψετε τα canon tower και farms στο μικρό νησί Βορειοδυτικά - εξάλλου εκεί θα πρέπει να κάνετε απόβαση.

Σημείωση: Αν οποιαδήποτε στιγμή αρχίσει να σας τελειώνει ο χρυσός στο κυρίως νησί, υπάρχει κι άλλος στο μικρό νησί στα δυτικά. Απλώς φροντίστε να καταστρέψετε το guard tower πρώτα και να στήσετε ένα great hall κοντά. Αν δεν σας περισσεύουν χρήματα για το great hall, θα πρέπει να κουβαλάτε το χρυσό που βγάζετε στο κυρίως νησί. Θα σας κουράσει, αλλά δεν υπάρχει άλλος τρόπος. Σε τέτοια περίπτωση φροντίστε να ακυρώσετε ό,τι κατασκευή έχετε κάνει, γιατί ο χρυσός θα απορροφάται αμέσως και δεν θα καταφέρετε ποτέ να χτίσετε το great hall στο νησάκι.

Orc Horde 8

Σκοπός: Καταστρέψτε το ανθρώπινο κάστρο και απόκτήστε το Runestone



Το κυρίως σώμα των εχθρών βρίσκεται στη ΝΑ γωνία του κεντρικού νησιού (εκεί όπου βρίσκεται το κάστρο και το Runestone). Φροντίστε να ανεβάσετε από την αρχή τα farms και τα οικονομικά σας. Αφήστε, για την ώρα, το στρατό σας στην ανατολική ακτή. Αναβαθμίστε τα towers σας σε canon μόλις μπορέσετε.



Η ασφαλέστερη πετρελαιοπηγή είναι στην προβλήτα, νότια της αρχικής θέσης σας, οπότε ετοιμάστε και συνοδέψτε ένα τάνκερ εκεί για να αρχίσει να αντλεί το πετρέλαιο. Στη συνέχεια, στείλτε ακόμη ένα τάνκερ μετά συνοδείας στην



πετρελαιοπηγή ΒΔ του κεντρικού νησιού. Περίπου σε αυτό το σημείο θα δεχθείτε επίθεση. Σημειωτέον ότι παρ' ότι το νησί σας είναι μικρό, οι άνδρες σας μπορούν να πάνε ανατολικά από τα ρηχά, φθάνοντας σε ένα νησί με πολλά δέντρα κι άλλο ένα χρυσωρυχείο. Ετοιμάστε την άμυνά σας (το λιγότερο ένα destroyer στα ανατολικά) για την αποτροπή επιθέσεων. Μετά στήστε ένα lumber mill και αρχίστε να κόβετε.



Γεμίστε 3 destroyers με στρατό και καταπέλτες και κάντε απόβαση, αφού πρώτα καταστρέψετε τους πύργους του εχθρού.

Μη σταματάτε ποτέ να ενισχύετε τις δυνάμεις και το στόλο σας, χρησιμοποιώντας τον blacksmith και το foundry. Τα goblin submarines εντοπίζονται από το zeppelin, οπότε πάντα να το στέλνετε μπροστά από τα πλοία σας για να είστε



βέβαιοι ότι όλα είναι εντάξει. Μόλις έχετε έτοιμο στόλο από πλήρως αναβαθμισμένα destroyers και juggernaughts, αφήστε μερικά από αυτά να προστατεύουν τις θέσεις σας (ούτε στο σινεμά



να είμαστε), και με τα υπόλοιπα ξεκινήστε να καταστρέφετε εχθρικά πλοία, αρχίζοντας με τα destroyers στις ΝΔ και ΒΑ γωνίες όπου βρίσκονται πετρελαιοπηγές.
Εν τω μεταξύ, επανδρώστε 3 μεταγωγικά και εξοπλίστε τα με catapults. Χρησιμοποιώντας destroyers καταστρέψτε το στρατό και τα towers στη νότια άκρη του κεντρικού νησιού. Στη συνέχεια σειρά έχουν τα κοντινά canon towers. Αφού καθαρίσει η περιοχή, αποβιβαστείτε και επιτεθείτε στους εχθρούς. Προσέξτε μήπως επιτεθούν προς το τέλος στο Runestone. Αφού κάθε αντίσταση στο νησί έχει κατανικηθεί, διαλύστε το κάστρο για να ολοκληρωθεί η αποστολή σας.

Orc Horde 9

Σκοπός: Χτίστε fortress και shipyard στο νησί στην είσοδο του Tyr's Bay

Ξεκινάτε με μία μικρή εγκατάσταση στα νότια. Το νησί που πρέπει να πάρετε βρίσκεται ΝΑ.



Στρώστε στη δουλειά τα peons σας και αρχίστε να δυναμώνετε. Σκοτώστε τους εχθρικούς στρατιώτες στα δυτικά και τους τοξότες στα ανατολικά. Χρησιμοποιήστε το blacksmith για να



Κρατήστε τα πλοία σας κοντά και χτίστε πύργους, προκειμένου να παρεμποδίσετε τις συχνές εχθρικές επιθέσεις.



Μετά την καταστροφή των δύο shipyards βομβαρδίστε towers και ballistas του εχθρού, που βρίσκονται στην πλησιέστερη ακτή του βορειοανατολικού μέρους του νησιού. Ετσι, θα καθαρίσετε το δρόμο για τα μεταγωγικά σας.

αναβαθμίσετε τα όπλα και τις ασπίδες σας. Εχετε έτοιμη την άμυνά σας για πιθανές εισβολές από τη ΒΔ ακτή. Στήστε κοντά ένα canon και έχετε τα πλοία σας συνέχεια σε περιπολία για να αποτρέψουν αποβάσεις.



Αναβαθμίστε το hall σας σε stronghall και μετά σε fortress. Φτιάξτε ένα ogre mound και κατόπιν ένα altar of storms, ώστε να είστε σε θέση να παράγετε ogre-magi.

Ναυπηγήστε ένα τάνκερ για να εξορύξει πετρέλαιο από την πηγή στα ΝΑ του shipyard σας. Υπάρχει και άλλη πηγή στα ΝΔ του μικρού νησιού που βρίσκεται στα δυτικά, καθώς και μια τρίτη πιο ανοιχτά, νότια του shipyard σας, αλλά αυτή είναι πιο κοντά σε εχθρικές γραμμές, οπότε θα συναντήσετε μεγαλύτερη αντίσταση.
Χτίστε oil refinery και foundry. Μόλις μπορέσετε, αναβαθμίστε τα canons και το armor. Διατηρείτε συνέχεια κάποια πλοία κοντά στο λιμάνι σας για να ξαποστέλνουν τυχόν εχθρικές επιθέσεις.
Μόλις έχετε έτοιμο αρκετά μεγάλο στόλο, πάρτε τουλάχιστον τέσσερα πλήρως αναβαθμισμένα πλοία και γυρίστε το χάρτη για να βυθίσετε ό,τι πλέει και δεν είναι μαζί σας. Αν σας αιφνιδιάσουν αόρατα submarines, χρησιμοποιήστε juggernaughts και ρίξτε προς την κατεύθυνση από την οποία βγαίνουν οι βολές τους ή



Κατασκευάστε ένα ναυπηγείο στη δυτική ακτή, ενόσω οι καταπέλτες σας βομβαρδίζουν το εχθρικό κάστρο.

τραβήξτε τα στα tower σας ούτως ώστε να φανούν.
Αναπληρώστε τυχόν απώλειες και μετά διαλύστε τα εχθρικά shipyards στα ΒΔ και ΝΑ όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Πρέπει όμως να περιμένετε αντίσταση από canon towers και ballistas. Επιπλέον, καταστρέψτε ό,τι μεταγωγικά συναντήσετε. Οταν είστε έτοιμοι, επιτεθείτε στη ΝΔ πλευρά του νησιού-στόχου (στα ΒΑ), καταστρέφοντας τα ballistas και canon towers. Εν τω μεταξύ, αναβαθμίστε το great hall στη βάση σας σε stronghold, χτίστε ένα ogre mound και αρχίστε να εκπαιδεύετε ogres στα barracks. Αναβαθμίστε το stronghold σε fortress, χτίστε ένα altar of storm για να ανεβάσετε τα ogres σε mages και κάντε έρευνα για bloodlust. Αν ξεμένετε από χρυσό ή ξυλεία, αφήστε



ελεύθερους μερικούς peons στο μικρό νησί δυτικά και στήστε ένα great hall εκεί.
Φορτώστε οκτώ ogre-magi, τρία catapults και έναν peon σε δύο μεταγωγικά και αφήστε τους γρήγορα στη δυτική ακτή του ΒΑ νησιού. Καλύψτε τους με κοντινά juggernaughts. Αρχικά κρατήστε τα ogre-magi κοντά στα catapults για να απωθήσουν τυχόν πρώτες επιθέσεις και να κάνουν bloodlust μεταξύ τους. Αφού έχετε εξολοθρεύσει όλους τους εχθρούς, χρησιμοποιήστε τα catapults για να επιτεθούν στα εναπομείναντα towers.
Στο μεταξύ βάλτε τον peon σας να χτίσει ένα shipyard στη δυτική ακτή και ύστερα ένα great hall. Το αναβαθμίζετε σε stronghold και μετά σε fortress. Κρατήστε τις δυνάμεις σας στην ακτή, μήπως έχουν μείνει τίποτα εχθρικά μεταγωγικά.

Orc Horde 10

Σκοπός: Καταστροφή oil platforms, refineries, Stratholme

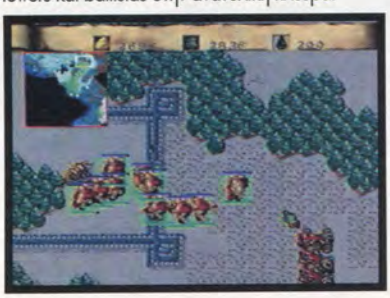
Χρησιμοποιήστε τα goblin sappers για να ανοίξετε μία τρύπα στα βράχια βόρεια και νότια, για να μπορέσει ο στρατός σας να περάσει. Αν σας έχει απομείνει κανένας sapper, στείλτε τον να ανατινάξει τα εχθρικά στρατεύματα στη ΝΑ γωνία, προτού επιτεθεί ο κανονικός στρατός σας. Αναθέστε σε έναν peon να χτίσει ένα great hall όσο γίνεται πιο κοντά στο χρυσωρυχείο, μετά πηγαίνετε με τους υπόλοιπους Βόρεια και ΒΔ, πέρα από τις βραχώδεις περιοχές, για να φθάσετε στο μέρος με το δεύτερο χρυσωρυχείο. Καθ' οδόν εννοείται ότι σφάζετε όποιον βρείτε. Αφού χτίσετε ένα great hall κοντά στο ορυχείο, αρχίστε να χτίζετε farms στο κενό, δυτικά του



δάσους, για να αποκλείσετε τυχόν εισβολείς. Εν τω μεταξύ θα αναγκαστείτε να αντιμετωπίσετε πολλαπλές επιθέσεις. Δημιουργήστε και άλλους peons για τις εξορύξεις και την κοπή ξυλείας. Προσέξτε όμως να μην καταστρέψετε κατά λάθος το φυσικό φράγμα από δέντρα που υπάρχει στα δυτικά. Χτίστε ένα barrack και κάμποσα grunts και στη συνέχεια ένα lumber mill



και ένα blacksmith. Ετοιμάστε και δύο canon towers πίσω από τα farms για να χτυπάνε όποιον κάνει επίθεση. Τοποθετήστε κοντά και catapults για προστασία από ballistas.
Συνεχίστε να κόβετε ξύλα προς τα βόρεια, αλλά προσέχετε μην πέσετε πάνω στο ballista και το canon tower καθώς πλησιάζετε τα εχθρικά τείχη. Καιρός να αλλάξετε, πηγαίνοντας να κόψετε ξυλεία στη ΒΑ γωνία, συνοδεία βέβαια μερικών φαντάρων για παν ενδεχόμενο. Αν οι εχθρικοί χωρικοί αρχίσουν να κόβουν τα δέντρα που αφήσατε στα βόρεια, "αλλάξτε τους τα φώτα" με catapults!
Είστε πια έτοιμοι να αρχίσετε την επίθεσή σας, οπότε φτιάχνετε στρατό (ogre-magi αν θέλετε, αλλά αυτό θα σας κοστίσει και θα ξοδέψετε πολύτιμο πετρέλαιο για να τα αναβαθμίσετε σε fortress) και catapults στα ΒΑ. Εξοντώνετε αρχικά τους knights και μετά βομβαρδίζετε τα canon towers και ballistas στην ανατολική πλευρά.





Διαπερνάτε το τείχος, σκοτώνετε όποιον έχει τη φαεινή ιδέα να σας επιτεθεί και εισβάλλετε στην πόλη.
Φροντίζετε να κρατάτε το στρατό σας έξω από το βεληνεκές των towers, τους οποίους καταστρέφετε με catapults. Αν σκάσουν μύτη



τίποτα mages, κυνηγήστε τους. Αν ετοιμάσατε alchemist, οι sappers θα φανούν ιδιαίτερα χρήσιμοι για τη γρήγορη καταστροφή των ballistas και towers. Διαλύστε το εχθρικό shipyard και μετά επιτεθείτε σε εχθρικά πλοία και πλατφόρμες από τη στεριά, χρησιμοποιώντας catapults στην ακτή. Χτίστε δικό σας shipyard ΝΔ της βάσης σας. Αν δεν έχετε αρκετό πετρέλαιο για να φτιάξετε destroyers, στείλτε ένα τάνκερ στην πετρελαιοπηγή στα νότια. Στη συνέχεια, τριγυρίστε για να ανακαλύψετε και να εξοντώσετε όσες πλατφόρμες έχουν απομείνει και τραβήξτε τα battleships ή destroyers πίσω στα catapults σας που περιμένουν υπομονετικά. Επάνω τους!

Χρησιμοποιήστε τα goblin sappers για να δημιουργήσετε ένα μονοπάτι ανάμεσα στα βράχια.



PIXEL next generation Δεκέμβριος 1997

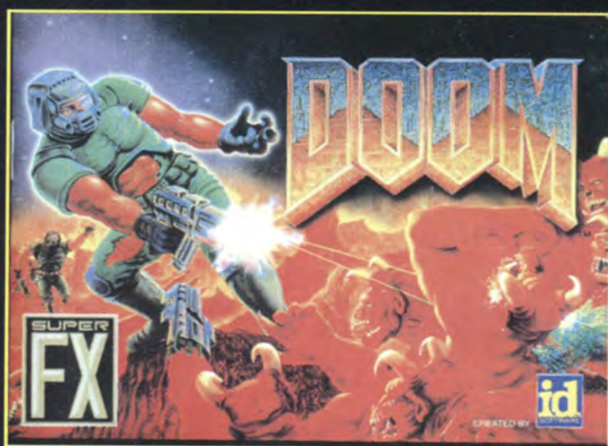
SWEET SIXTEEN

Και αυτόν το μήνα σας παρουσιάζουμε μερικούς χαρακτηριστικούς τίτλους των αγαπημένων και σίγουρα όχι ξεχασμένων 16-bit μηχανημάτων. Οσοι από εσάς δεν έχετε παροπλίσει το μηχάνημά σας, δεν είναι καθόλου άσχημη ιδέα να ρίξετε μια ματιά. Οι υπόλοιποι δεν θα πάθετε τίποτε κακό, θυμούμενοι το παρελθόν των video games. Και μην ξεχνάτε: υπάρχουν πολλά μικρά ξαδέλφια που δεν έχουν ακόμα μπει στο χώρο των 32-bit και θα εκτιμούσαν ένα δώρο για την 16-bit κονσόλα τους.

Της Στέλλας Παπαγεωργίου

DOOM
SNES

Οι κάτοχοι Super NES μπορούν να υπερηφανεύονται ότι έχουν τη μοναδική 16-μπιτη μεταφορά αυτού του τόσο δημοφιλούς παιχνιδιού. Μέχρι εκεί όμως, καθώς δεν μπορούν να υπερηφανεύονται για το ίδιο το παιχνίδι.
Ο λόγος; θα μιλήσουμε ανοιχτά. Το γεγονός ότι το Doom είναι επιτυχημένο παιχνίδι δεν σημαίνει ότι πρέπει να δούμε διασκευή του σε οποιαδήποτε κονσόλα κυκλοφορεί - ειδικά αν η κονσόλα δεν μπορεί να το "σηκώσει". Τα γραφικά είναι χάλια. Δεν χρειάζεται να πλησιάσετε κάποιον χαρακτήρα για να pixel-ιάσει, αφού



αυτό γίνεται κι από μακριά και μάλιστα σε τόσο μεγάλο βαθμό που δεν καταλαβαίνετε τι συμβαίνει. Πρέπει να έχετε παίξει το παιχνίδι σε PC ή 32-μπιτη κονσόλα, για να προχωρήσετε μαντεύοντας και έχοντας την εμπειρία τού τι γινόταν στις αντίστοιχες πίστες. Ο ήχος είναι σχετικά καλός, η ταχύτητα ικανοποιητική, αλλά το gameplay μικρότερο και από αυτό του Rise of the Robots.
Συμπερασματικά, η αγορά του δεν συνιστάται. Αν, πάλι, είστε τόσο φανατικοί με τα παιχνίδια του είδους, ζητήστε να το δείτε προτού βγάλετε το πορτοφόλι σας.

ΓΕΝΙΚΑ 40

COMIX ZONE
MEGA DRIVE

Ετοιμαστείτε να ασχοληθείτε με έναν από τους πιο πρωτότυπους τίτλους που έχουν παρουσιαστεί ποτέ. Αξίζουν συγχαρητήρια στο σεναριογράφο του παιχνιδιού - τέτοια σενάρια μόνο καλό κάνουν στον κόσμο της ηλεκτρονικής διασκέδασης.
Αναλαμβάνετε το ρόλο ενός σκιτσογράφου, ο οποίος παγιδεύεται μέσα στο comics του από τον κακό που ο ίδιος έχει σχεδιάσει. Τι πρέπει να κάνει ο ήρωάς μας; Περιπλανιέται στο comics του, νικώντας τους χαρακτήρες που έχουν φτιαχτεί από την πένα του, μέχρι να φθάσει στο αρχηγείο του κακού. Στην πορεία έχει να λύσει αρκετούς γρίφους, να διαλέξει μεταξύ εναλλακτικών διαδρομών και να σπάσει στο ξύλο όποιον βρει μπροστά του.
Οπως καταλαβαίνετε, πρόκειται για beat'em up παιχνίδι. Αυτό που το καθιστά ξεχωριστό

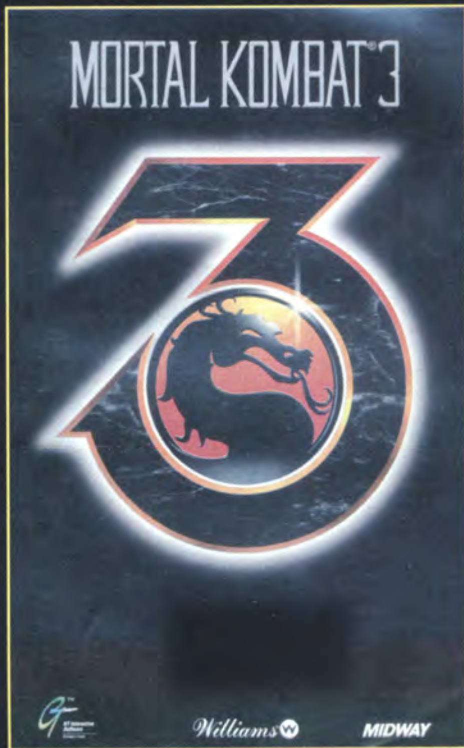


είναι το γεγονός ότι μετακινείται από καρέ σε καρέ. Η πίστα τελειώνει όταν ολοκληρωθεί και το κεφάλαιο. Τα αρκετά όμορφα γραφικά ενισχύονται από πλήθος κινήσεων. Η ομορφιά του παιχνιδιού εμπλουτίζεται με τα μπαλονάκια διαλόγων - δεν πρέπει να σας διαφεύγει, άλλωστε, το στιλ των comics. Ως σύντροφο στην προσπάθειά σας έχετε τον πιστό σας ποντικό(!), ο οποίος σας βοηθά να ανακαλύπτετε παγίδες και κρυμμένα όπλα.
Αν σας αρέσουν αυτού του είδους τα παιχνίδια, προχωρήστε στην απόκτησή του χωρίς δεύτερη σκέψη. Το παιχνίδι συνοδεύεται από audio CD, για να έχετε το κατάλληλο soundtrack όταν παίζετε.

ΓΕΝΙΚΑ 91

MORTAL KOMBAT 3
MEGA DRIVE

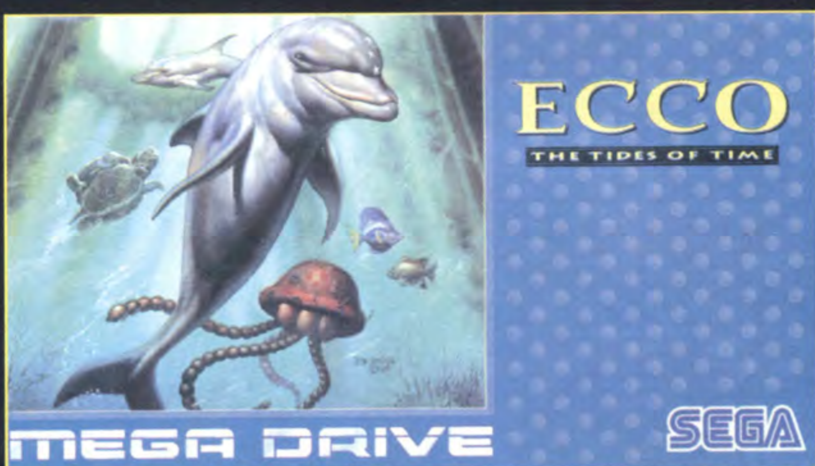
Πιστεύω ότι όλοι γνωρίζετε τη σειρά Mortal Kombat. Τόσο τα παιχνίδια της εν λόγω σειράς όσο και το Street Fighter έχουν καθιερωθεί στις συνειδήσεις των απανταχού gamers ως τα πιο επιτυχημένα fighting games όλων των εποχών. Παρ' ότι σήμερα πια προτιμάμε τα διάσημα Tekken και Virtua Fighter, κανένας δεν μπορεί να αντισταθεί στη μαγεία τους. Μην ξεχνάμε ότι κανένα από τα νέας γενιάς παιχνίδια δεν έχουν μεταφερθεί στον κινηματογράφο.
Τι είναι, όμως, αυτό που έχει κάνει τόσο διάσημο το Mortal Kombat; Μα, η βιαιότητα των μαχών... Εχετε στη διάθεσή σας αρκετά κρυφά όπλα όπως κεραυνούς, ηλεκτρικές εκκενώσεις, βόμβες, μπάλες φωτιάς, γάντζους και γενικά ό,τι μπορεί να βάλει ο νους σας.
Η αφθονία με την οποία ρέει το αίμα δίνει την εντύπωση ότι θα αρχίσει να στάζει η οθόνη. Το αποκορύφωμα είναι οι τελικές κινήσεις κάθε χαρακτήρα, τα περίφημα fatalities.
Με τον κατάλληλο συνδυασμό πλήκτρων μπορείτε να αποτελειώσετε τον αντίπαλό



σας με διάφορους τρόπους, που ούτε σε ταινίες φρίκης δεν έχουν αποτυπωθεί. Επί παραδείγματι, κόβετε κεφάλια, γδέρνετε, ανατινάζετε, παλουκώνετε κ.ά.
Η καινοτομία του παιχνιδιού έγκειται στο γεγονός ότι εκτός από fatalities υπάρχουν και babalities (μεταμορφώνετε τον αντίπαλο σε μωρό), animalities (μεταμορφώνεστε σε ζώο και πατάτε τον αντίπαλο), humilities (γελοιοποιείτε τον αντίπαλο, αναγκάζοντάς τον να χορέψει), friendship (πρωτοτυπώντας, δεν προκαλείται κακό στον αντίπαλο, απλώς του κάνετε δώρο μία τούρτα η οποία δεν ανατινάζεται).
Ο ήχος είναι ικανοποιητικός, μολονότι θα μπορούσε να ήταν καλύτερος. Πρόβλημα χειρισμού δεν θα αντιμετωπίσετε, πρέπει όμως να ξέρετε ότι για να "βγάλετε" τις ειδικές κινήσεις απαιτείται προπόνηση. Μην ξεχνάτε, όμως, ότι το Mortal Kombat είναι το παιχνίδι που διαχωρίζει τους απλούς παίκτες από τους "καλλιτέχνες".

ΓΕΝΙΚΑ 95

ECCO THE DOLPHIN
MEGA DRIVE



Το Ecco the Dolphin είναι το παιχνίδι που δίνει στον παίκτη την ευκαιρία για ένα ευχάριστο διάλειμμα, μετά τον ανελέητο ξυλοδαρμό που προσφέρουν το Street Fighter ή το Mortal Kombat ή έπειτα από έναν δύσκολο αγώνα ταχύτητας στις πρωτότυπες πίστες του Micro Machines.
Η αίσθηση της ελευθερίας την οποία απολαμβάνετε όταν κολυμπάτε στο βυθό και οι γρίφοι τους οποίους καλείστε να λύσετε θα διατηρήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον σας για το παιχνίδι.
Ο χαρακτήρας τον οποίο κινείτε δεν είναι άλλος από ένα συμπαθέστατο δελφίνι, φτιαγμένο με ιδιαίτερη προσοχή.
Η κίνησή του είναι αρκετά φυσική. Ετσι, θα περάσετε πολλές ώρες στο παιχνίδι κάνοντας απλώς βόλτες, κυνηγώντας ψάρια και επιχειρώντας άλματα στην επιφάνεια.
Τα γραφικά είναι καταπληκτικά, δίνουν δε την εντύπωση στον παίκτη ότι βλέπει πράγματι τοπία του βυθού με αληθινά ψάρια. Ειδικά η πίστα με το ναυάγιο διακρίνεται για την άψογη σχεδίασή της.
Το Ecco the Dolphin, εκτός των άλλων, έγινε διάσημο για το λόγο ότι ήταν από τα πρώτα οικολογικού χαρακτήρα παιχνίδια. Συγκεκριμένα, πρέπει να διαφυλάξετε τις θάλασσες από τον κακών προθέσεων Vortex.
Στο δρόμο σας θα συναντήσετε αρκετά πρωτότυπους γρίφους, οι οποίοι θα απασχολήσουν το μυαλό σας. Στη διάθεσή σας έχετε ένα sonar, το οποίο σας επιτρέπει να εντοπίζετε τη θέση σας στο βυθό και να μετακινείτε διάφορα εμπόδια.
Μπορείτε επίσης να επιταχύνετε την κίνησή σας (κάτι σαν turbo), ενώ σε πιο προχωρημένα επίπεδα έχετε τη δυνατότητα ακόμη και να μεταμορφώνεστε.
Συμπερασματικά, πρόκειται για ένα από τα πιο πρωτότυπα παιχνίδια που έχουν παρουσιαστεί μέχρι τώρα.
Επιπλέον, αποτέλεσε το έναυσμα για τη δημιουργία παιχνιδιών με θέμα τον κόσμο του βυθού.
Αν διέθετε περισσότερη δράση, θα αυξανόταν η αντοχή του στο χρόνο, εν αντιθέσει με την παρούσα μορφή του κατά την οποία, μόλις το τερματίσετε, θα αργήσετε να ασχοληθείτε ξανά μαζί του.
Εντούτοις, δεν υπάρχει περίπτωση να το ξεχάσετε. Με τη μανία που έχει πιάσει τις εταιρίες να μεταφέρουν τους παλιούς επιτυχημένους τίτλους στις μεγάλες κονσόλες, απορούμε πώς και δεν το θυμήθηκε κάποιος. Η μεταφορά του στα 32-bit θα ήταν ευπρόσδεκτη.

ΓΕΝΙΚΑ 90

YOSHI'S ISLAND
SNES

Στην ουσία πρόκειται για το Super Mario World 2, με τη διαφορά ότι εδώ πρωταγωνιστής δεν είναι ο γνωστός υδραυλικός αλλά ο πιστός φίλος του, Yoshi. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή.
Η ιστορία ξεκινά την ημέρα που ο πελαργός πηγαίνει τον Mario στο σπίτι. Στο δρόμο ο πελαργός δέχεται επίθεση, στόχος της οποίας είναι ο πιτσιρίκος μας. Ο τελευταίος καταφέρνει να γλιτώσει από τύχη και πέφτει στο νησί όπου κατοικούν ο Yoshi και οι φίλοι του, οι οποίοι αποφασίζουν να τον παραδώσουν στη μαμά του. Αυτή είναι και η αρχή μιας φιλίας που διατηρείται μέχρι τις μέρες μας. Ο Yoshi, λοιπόν, παίρνει τον Mario στην πλάτη του. Η περιπέτεια μόλις αρχίζει...
Εκτός από τις εδαφικές ανωμαλίες, ο Yoshi έχει να αντιμετωπίσει και τους υπηρέτες του κακού Kroug, ο οποίος δεν έχει παραιτηθεί από την προσπάθεια να βγάλει από τη μέση τον μικρό υδραυ-



λικό. (Μπορεί να μην κρατά γαλλικό κλειδί, φορά όμως από μικρός το σκουφί του.) Ο Yoshi υπερασπίζεται το φίλο του, πετώντας αυγά στους αντιπάλους του και τρώγοντάς τους. Μόλις κάποιος κακός ακουμπήσει τον Yoshi, τότε, αντί να χάσετε μία ζωή, χάνετε τον Mario, ο οποίος αιωρείται μέσα σε μία φούσκα. Εχετε στη διάθεσή σας περίπου πέντε δευτερόλεπτα να τον πιάσετε ξανά. Αν αποτύχετε, πέφτει στα χέρια των εχθρών του και χάνετε μία ζωή. Απλά πράγματα, δηλαδή. Τα γραφικά είναι υπέροχα. Στην αρχή, βέβαια, δεν αναμένεται να σας εντυπωσιάσουν και θα κρίνετε ότι δεν είναι αυτά που αρμόζουν σε 16-μπιτη κονσόλα. Παρατηρώντας τα όμως προσεκτικά, θα διαπιστώσετε ότι είναι το τελευταίο για το οποίο πρέπει να παραπονιέστε. Είναι κατά τέτοιον τρόπο φτιαγμένα ώστε να δίνουν στο παιχνίδι μια "παιδιάστικη" απλότητα. Ο ήχος είναι αυτός που αρμόζει τόσο στο παιχνίδι όσο και στην κονσόλα. Το gameplay κινείται σε υψηλά επίπεδα.
Τέλος, είναι δημιουργία του Miyamoto. Είναι, λοιπόν, δυνατόν αυτός ο άνθρωπος να μην παρουσιάζει καταπληκτικό έργο;

ΓΕΝΙΚΑ 95

ROBOCOP 3
MEGA DRIVE

Κανόνας πρώτος και απαράβατος εδώ και πολλά χρόνια: Οι κινηματογραφικές επιτυχίες μεταφέρονται στις κονσόλες. Κανόνας δεύτερος: Καμία κινηματογραφική μεταφορά δεν σημείωσε ποτέ την επιτυχία που υπολόγιζαν οι δημιουργοί της. Ο λόγος; Τις περισσότερες φορές πρόκειται για "αρπαχτή" και τις υπόλοιπες για κακή δουλειά. Το Robocop 3 ανήκει κάπου στη μέση. Ούτε πολύ κακή δουλειά είναι, ούτε μπορεί να χαρακτηριστεί ακριβώς ως "αρπαχτή". Ακριβέστερα, το παιχνίδι δεν είναι άσχημο για το είδος του. Απλώς, πρέπει να πυροβολείτε οτιδήποτε κινείται, να προχωρείτε



προς τα δεξιά και να προσπαθείτε να μένετε ζωντανός. Το πρόβλημα είναι ότι οι προγραμματιστές δεν έδωσαν προσοχή στο χειρισμό του παιχνιδιού ή κάποιοι δεν τους άφησαν να ολοκληρώσουν τη δουλειά τους. Πιστεύω ότι έχει συμβεί το δεύτερο. Το εμπορικό τμήμα της εταιρίας βιαζόταν να κυκλοφορήσει το παιχνίδι, ενόσω ο κόσμος ήταν "ζεστός", και δεν ενδιαφέρθηκε για την ποιότητά του. Ετσι έχουμε στα χέρια μας ένα μέτριο παιχνίδι. Καθώς όλα είναι μέτρια (γραφικά, ήχος, κίνηση, δράση), γιατί να διαφέρει η βαθμολογία;

ΓΕΝΙΚΑ 55

TIN TIN "PRISONERS OF THE SUN"
SNES

Ο Tin Tin είναι ένας από τους πιο παρεξηγημένους ήρωες στον κόσμο των comics. Λόγω του ήπιου προφίλ του δεν απόκτησε το πλήθος των θαυμαστών που του αξίζουν. Ισως διότι προτιμά να χρησιμοποιεί το μυαλό αντί των μπράτσων του. (Ποιων μπράτσων του;) Οι περιπέτειές του είναι συνήθως αστυνομικές. Μία τέτοια θα αναλάβει, βασιζόμενος στη βοήθειά σας, σε αυτό το παιχνίδι. Ας ξεκινήσουμε με το σενάριο.
Μία εξερευνητική αποστολή επιστρέφει στην Ευρώπη από τη Νότια Αμερική, όπου ανακάλυψε μερικούς τάφους των Ινκας, φέροντας μαζί της τη μούμια του Rascar Capac. Η κατάσταση αρχίζει να δυσκολεύει όταν τέσσερις από τους επτά εξερευνητές προσβάλλονται από μία άγνωστη ασθέ-



νεια. Οι φήμες λένε ότι η μούμια έφερε κάποια κατάρα που την προστάτευε και ότι οι ασθένειες είναι αποτέλεσμα αυτή της κατάρας. Σε αυτήν τη φάση της ιστορίας αναμειγνύεται και ο φίλος μας, ο οποίος αναλαμβάνει να βρει τους υπόλοιπους εξερευνητές που δεν έχουν πάθει τίποτα. Ο ένας από αυτούς επιβεβαιώνει τους φόβους περί κατάρας. Ετσι, ο Tin Tin καλείται να βρει τη λύση της. Την υπόθεση περιπλέκει ακόμη περισσότερο η απαγωγή του φίλου και συνεργάτη του, καθηγητή Calculus. Οπως αντιλαμβάνεστε, πρόκειται για ένα από τα λίγα adventure games που κυκλοφορούν για τις κονσόλες της προηγούμενη γενιάς. Τα γραφικά είναι πολύ προσεγμένα, άλλωστε μιλάμε για μεταφορά από comics, ο δε ήχος συμβάλλει στη δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας, αν και θα μπορούσε να είναι λίγο καλύτερος.
Δεν χάνετε τίποτε να του ρίξετε μια προσεκτική ματιά.

ΓΕΝΙΚΑ 85

DAVIS CUP WORLD TOUR

MEGA DRIVE

Το τένις, όπως και το γκολφ, είναι από τα πιο παρεξηγημένα αθλήματα στην Ελλάδα. Δεν θα δούμε ποτέ τα courts γεμάτα από κόσμο, όπως συμβαίνει στο εξωτερικό. Κρίμα, γιατί είναι πολύ όμορφο και έξυπνο άθλημα που, ταυτόχρονα, γυμνάζει όλο το σώμα. Τι σχέση έχει αυτό, όμως, με το παιχνίδι; Είμαστε βέβαιοι ότι, βλέποντας πως πρόκειται για εξομοιωτή τένις, πολλοί από εσάς απορήσατε. Κακώς, γιατί το Davis Cup World Tour είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι. Διαθέτει αρκετές επιλογές, σας επιτρέπει να προπονηθείτε, να παίξετε φιλικό ή να συμμετάσχετε στο παγκόσμιο πρωτάθλημα. Η δυσκολία αντιμετώπισης των αντιπάλων αυξάνεται προοδευτικά, ενώ αυτό το οποίο προσθέτει πόντους στην απόδοση του ρεαλισμού είναι η διαφορά



στον τρόπο παιχνιδιού ανάλογα με τη φύση του γηπέδου. Ο ήχος είναι αρκετά καλός - σημειωτέον ακούγεται ακόμα και η φωνή του διαιτητή που μετρά το σκορ. Τα γραφικά, χωρίς να είναι άσχημα, δεν αποτελεούν το δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Πρόκειται για τα τυπικά γραφικά που θα περίμενε κάποιος από ένα 16-μπιτο μηχάνημα. Αυτό που αυξάνει την καμπύλη ενδιαφέροντος είναι η επιλογή για διπλό. Ο χωρισμός της οθόνης στα δύο σας επιτρέπει να καλέσετε έναν φίλο για μερικές παρτίδες. Ξέρουμε ότι δεν θα αποφασίζατε εύκολα να αγοράσετε ένα tennis game. Όμως, αν ψάχνετε ένα διαφορετικό αθλητικό παιχνίδι και πέσει στα χέρια σας, δεν χάνετε τίποτα να του ρίξετε μια ματιά.

ΓΕΝΙΚΑ 80

PITFALL THE MAYAN ADVENTURE

MEGA DRIVE

Το συγκεκριμένο παιχνίδι κυκλοφόρησε προς τα τέλη του 1994. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα platform games που μπορείτε να βρείτε στα ράφια των καταστημάτων. Σε αυτό υποδύεστε τον Harry Jr, γιο του ατρόμητου εξερευνητή Pitfall Harry. Στην τελευταία εξερευνητική αποστολή σας, και ενώ έχετε βρει τα στοιχεία εκείνα που θα σας οδηγήσουν στον μυθικό θησαυρό των Μάγιας, ο πατέρας σας πέφτει θύμα απαγωγής. Τι κάνετε εσείς; Μα, τι άλλο; Συνεχίζετε την αποστολή σας οπλισμένοι με ένα μαστίγιο, ένα περίστροφο και το ημερολόγιο του πατέρα σας. Το έργο σας δεν είναι καθόλου εύκολο, καθώς εκτός από τους ιθαγενείς έχετε να αντιμετωπίσετε και την αφιλόξενη ζούγκλα. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και



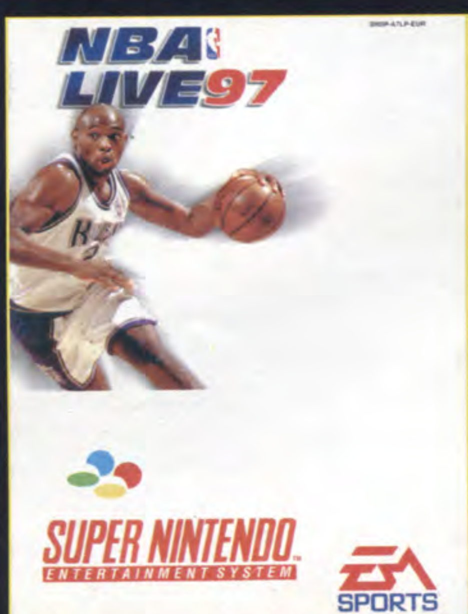
καταφέρνουν να σας μεταφέρουν στο κλίμα του παιχνιδιού. Ο ήχος θα μπορούσε να είναι λίγο καλύτερος, όμως αυτό που κλέβει την παράσταση είναι ο τρόπος ελέγχου του παιχνιδιού. Οι κινήσεις που μπορείτε να κάνετε είναι πάρα πολλές, πρέπει όμως να συνηθίσετε τον έλεγχο τόσο του ήρωα όσο και του πιστού σας μαστιγίου. Στην αρχή ίσως μπερδευτείτε λίγο, με λίγη εξάσκηση, όμως, θα τα καταφέρετε περίφημα.

ΓΕΝΙΚΑ 87

NBA LIVE '97

SNES

Το NBA Live '97 είναι κατά πάσα πιθανότητα το καλύτερο παιχνίδι basket που έχει κυκλοφορήσει για το SNES. Είμαστε δε σίγουροι ότι οι περισσότεροι γνωρίζετε τον συγκεκριμένο τίτλο. Όμως, από τη στιγμή που υπάρχουν και αναγνώστες που ξεκινούν τώρα την επαφή τους με την ηλεκτρονική διασκέδαση, καλό είναι να μάθουν από πρώτο χέρι τι γίνεται. Ας περάσουμε, λοιπόν, στην ουσία. Το NBA Live '97 είναι περισσότερο εξομοιωτής του αθλήματος, κάτι που δίνει στον παίκτη τη δυνατότητα να μάθει μερικά από τα μυστικά του. Όλες οι ομάδες και σχεδόν όλοι οι παίκτες του διασημότερου πρωταθλήματος basket ανά τον κόσμο είναι εδώ. Γράφουμε "σχεδόν όλοι" διότι δεν μπορείτε να διαλέξετε τα μεγάλα αστέρια κάθε ομάδας από την αρχή, παρά μόνον αφού τελειώσετε νικηφόρα το πρωτάθλημα. Δεν έχουν βέβαια τα κανονικά ονόματά τους, αλλά ποιος δεν θα αναγνωρίσει τον Michael Jordan, ακόμη κι αν δεν



φαίνεται το πρόσωπό του, από τις κινήσεις του μέσα στο γήπεδο και την εκνευριστική... ευστοχία του; Το παιχνίδι διακρίνεται για το εξαιρετικό gameplay. Μπορείτε να κάνετε ό,τι θέλετε: να προχωρήσετε σε μεταγραφές, να προπονήσετε τους παίκτες σας, να φτιάξετε δική σας ομάδα, να επιλέξετε τη στρατηγική του αγώνα και, φυσικά, να παίξετε. Οι παίκτες κινούνται ομαλότατα και ταχύτατα μέσα στον αγωνιστικό χώρο, με τον καθένα να έχει τα δικά του ποσοστά ευστοχίας. Ο κόσμος φωνάζει από τις εξέδρες, η αδρεναλίνη φθάνει στα ύψη... Τι άλλο να σας πούμε, δηλαδή; Μπορείτε επίσης να φωνάξετε κάποιον φίλο σας για ένα διπλό. Σας υποσχόμαστε ότι δεν θα μπορείτε να ξεκολλήσετε από την οθόνη. Υπάρχουν επιλογές για φιλικό, πρωτάθλημα και playoffs. Το μόνο που δεν μπορείτε να επιλέξετε είναι να μην το αγοράσετε.

ΓΕΝΙΚΑ 98

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΗ ΑΓΟΡΑ

ΤΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΙΟ ΟΜΟΡΦΕΣ ΠΕΡΙΟΔΟΥΣ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ. ΙΣΩΣ, ΜΑΛΙΣΤΑ, ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ Η ΠΙΟ ΟΜΟΡΦΗ. ΜΙΑ ΧΑΡΟΥΜΕΝΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΚΥΡΙΕΥΕΙ ΤΟΥΣ ΠΑΝΤΕΣ ΚΑΙ ΒΡΙΣΚΕΙ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΚΦΡΑΣΗ ΤΗΣ ΣΤΗΝ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΔΩΡΩΝ. ΤΙ ΘΑ ΑΓΟΡΑΣΟΥΜΕ, ΟΜΩΣ; ΠΟΥ ΘΑ ΕΠΕΝΔΥΣΟΥΜΕ ΤΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΜΑΣ; ΜΗΝ ΑΝΥΣΗΧΕΙΤΕ ΑΛΛΟ! ΤΟ ΑΓΑΠΗΜΕΝΟ ΣΑΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ, ΑΚΟΥΡΑΣΤΟΣ (ΛΕΜΕ ΤΩΡΑ) ΒΟΗΘΟΣ ΣΤΗΝ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΤΟΥ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ ΚΑΙ ΑΞΕΣΟΥΑΡ ΓΙΑ ΤΗ ΛΑΤΡΕΜΕΝΗ ΣΑΣ ΚΟΝΣΟΛΑ. ΚΑΙ ΕΠΕΙΔΗ ΛΟΓΩ ΕΟΡΤΩΝ ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΠΡΟΒΛΕΠΟΝΤΑΙ ΑΥΞΗΜΕΝΑ, ΣΤΗ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ ΤΟΥ ΤΡΕΧΟΝΤΟΣ ΤΕΥΧΟΥΣ ΕΧΟΥΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΦΘΕΙ ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΕΙΔΗ, Η ΑΞΙΑ ΤΩΝ ΟΠΟΙΩΝ ΥΠΕΡΒΑΙΝΕΙ ΚΑΤΑ ΤΙ ΤΑ ΠΟΣΑ ΠΟΥ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ ΔΑΠΑΝΟΥΣΑΤΕ. ΤΕΡΜΑ ΤΑ ΛΟΓΙΑ, ΟΜΩΣ. ΚΑΙΡΟΣ ΝΑ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ, ΤΑ "ΕΞΥΠΝΟΤΕΡΑ" ΑΞΕΣΟΥΑΡ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ. ΚΑΛΑ ΨΩΝΙΑ.



ODYSSEY SATURN PAD

Αλλο ένα pad για το Saturn σας, με εκπληκτικά χαρακτηριστικά. Καταρχήν, έχει σκούρο μπλε χρώμα και αρκετά πλήκτρα ρυθμίσεων. Εκτός από τις πολλαπλές ρυθμίσεις των διαθέσιμων κινήσεων, υπάρχει και η δυνατότητα ελέγχου audio CDs με ειδικά πλήκτρα! Ενα από τα καλύτερα joypads για Saturn.

Τιμή: 9.000 δρχ.
Διάθεση: Microgames



NET LINK

Ισως το πιο "cool" περιφερειακό για το Sega Saturn. Συνδέστε το και ταξιδέψτε στον μαγικό κόσμο του Internet, χωρίς να χρειαστεί να αγοράσετε υπολογιστή. Στο πακέτο περιλαμβάνεται πληκτρολόγιο της Sega και η τελευταία έκδοση του φυλλομετρητή ιστοσελίδων (Web browser στην... ελληνική). Το μόνο που χρειάζεστε εν συνεχεία είναι μία συσκευή τηλεφώνου.

Τιμή: 57.800 δρχ.
Διάθεση: Tele Club(*)





ASCIIWARE ONE HAND CONTROL/ASCII GRIP

Δεν είναι τηλεχειριστήριο αλλά control pad για Playstation! Απευθύνεται κυρίως σε όσους έχουν βαρεθεί να παίζουν με δύο χέρια!!! Είναι εργονομικά σχεδιασμένο και διαθέτει όλα τα γνωστά πλήκτρα των κανονικών pads για Playstation, συν τρία custom buttons. Αν καταφέρετε να το συνηθίσετε, έχει πολλή πλάκα!

Τιμή: 13.900 δρχ.
Διάθεση: Media Store





AsciiWare Arcade Stick

Το arcade stick της AsciiWare είναι μία πολύ καλή κατασκευή που φέρει έναν κοντό μοχλό και μπορεί να περιστραφεί κατά 360 μοίρες. Εξαιρετική αγορά για τους arcade maniacs.

Τιμή: 18.900 δρχ.
Διάθεση: Videopolis







Predator

Ενα από τα καλύτερα πιστόλια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά. Διακρίνεται για την πολύ καλή ποιότητα κατασκευής και το πλήθος των επιλογών όπως αυτόματο γέμισμα, autofire, προκαθορισμένος αριθμός σφαιρών, ταχύτητα βολής. Εχει και φωτάκια.

Τιμή: 13.000 δρχ.
Διάθεση: Winners Club

Fazor

Το βασικό χαρακτηριστικό του είναι η μεγάλη ακρίβεια στις βολές και το αρκετά μακρύ καλώδιο σύνδεσης με την κονσόλα σας. Μπορεί να συνδεθεί με Playstation και Saturn. Το μόνο που μένει είναι να αποκτήσετε το Virtua Cop ή το Time Crisis.

Τιμή: 12.000 δρχ.
Διάθεση: Athens Club(*)

Performer Turbo Wheel

Αν δεν έχετε παίξει Ridge Racer με τιμόνι, χάνετε! Το Performer Turbo Wheel μπορεί να συνδεθεί σε Playstation, ενώ κυκλοφορεί έκδοση και για N64. Αρκετά καλή ποιότητα κατασκευής και ικανοποιητική αίσθηση στην "οδήγηση".

Τιμή: 13.900 δρχ.
Διάθεση: Sectory(*)



Ultra 64 Blazer SFX

Βγήκε το αγαπημένο σας παιχνίδι πρώτα σε αμερικανική ή ιαπωνική έκδοση; Το Ultra 64 Blazer SFX είναι για εσάς και το Nintendo σας, φυσικά!

Τιμή: 7.900 δρχ.
Διάθεση: Software Center





Playstick 4 in 1

Το συγκεκριμένο περιφερειακό μεταμορφώνει το pad του Playstation σας σε arcade stick. Υπάρχουν τέσσερα μικρά sticks, που τοποθετούνται πάνω από τα πλήκτρα κατεύθυνσης και δίνουν άλλη αίσθηση στα παιχνίδια.

Τιμή: 6.900 δρχ.
Διάθεση: Mad Store



SHARKPAD PRO 64

Αυτό το εντυπωσιακό pad για Nintendo 64, εκτός του ότι είναι διάφανο, έχει πολύ καλή κατασκευή και άριστη απόκριση του stick. Ισως το καλύτερο pad για N64.
Τιμή: 9.900 δρχ.
Διάθεση: Play Center Club



ERAZER

Το συγκεκριμένο περιφερειακό είναι σίγουρα μεταξύ των πρώτων δώρων της λίστας του Αγιου Βασίλη! Το Eraser είναι μία απομίμηση του αυτόματου όπλου ούζι και φέρει τα εξής χαρακτηριστικά: δόνηση κατά τη διάρκεια των βολών, χειροκίνητο γέμισμα, auto-fire, επιλογή εναλλακτικού όπλου. Χρειάζεται αλκαλική μπαταρία για τη λειτουργία του και μπορεί να συνδεθεί τόσο με Playstation όσο και με Saturn!
Τιμή: 13.900 δρχ.
Διάθεση: Start Game

HYPER COMBAT

Δεν αρκεί να είστε κακοί, πρέπει και να δείχνετε... Χειριστήριο παραλλαγής για το Sony Playstation. Διατίθεται σε πολλά σχέδια και χρώματα, με δυνατότητα επιλογής turbo και αργής κίνησης.
Τιμή: 7.500 δρχ.
Διάθεση: Games World





VRF1 X-CELERATOR

Διπλού format, κατάλληλο για Playstation και Saturn. Διαθέτει, επιπλέον, αγωνιστικά πετάλια. Καλή ποιότητα κατασκευής και ικανοποιητική αίσθηση "στο δρόμο".
Τιμή: 25.000 δρχ.
Διάθεση: Play Land

ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

- **Athens Club**
  Βασ. Γεωργίου 81, Γλυφάδα,
  τηλ.: 8944800
- **Games World**
  Μικράς Ασίας 10, Γουδί,
  τηλ.: 7783834
- **Mad Store**
  Πατησίων 364 & Ματσούκα 6, Ανω Πατήσια,
  τηλ.: 2236967
- **Media Store**
  Λυκούργου 97-99, Καλλιθέα,
  τηλ.: 9560789
- **MicroGames**
  Φρύνης 44, Παγκράτι,
  τηλ.: 7260761
- **Play Center Club**
  Αλεξ. Παναγούλη 33,
  Ανω Ηλιούπολη (κεντρικό),
  τηλ.: 9739677
- **Play Land**
  Αλκυόνης 23, Π. Φάληρο,
  τηλ.: 9871196
- **Sectory**
  Αγ. Ιωάννου 18-20, Αγ. Παρασκευή,
  τηλ.: 6008952
- **Software Center**
  Χαλκοκονδύλη 22, Αθήνα,
  τηλ.: 5233837
- **Start Game**
  Φορμίωνος 63-67, Παγκράτι,
  τηλ.: 7261418
- **Tele Club**
  Κουντουριώτου 166-168,
  Πειραιάς (κεντρικό),
  τηλ.: 4227097, 4227379
- **Winners Club**
  Αγχιάλου 36, Νέα Σμύρνη,
  τηλ.: 9319920
- **Videopolis**
  Δημοσθένους 195, Καλλιθέα
  τηλ.: 9530272

(*): Και σε όλα τα καταστήματα της αλυσίδας

The future ...is here

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

COMPUTERS

INFO PCs
CPU PENTIUM 75-200 MHz,
MMX 166-233 MHz με κεντρική μνήμη 8-128 MB υποβοηθούμενη από 256-512 K cache,
standard FDD,
HD 850 MB - 6,5 GB, CD-ROM 8x-24x,
monitor χαμηλής ακτινοβολίας ψηφιακό 14-21,
optional modem 14.400-33.600
Από 155.000

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ ΜΕ ΕΝΑ ΤΗΛΕΦΩΝΗΜΑ.

AMIGA

AMIGA 500-25.500*
AMIGA 1200-49.900*
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ,
GAMES, UTILITIES,
SERVICE

CONSOLES

PLAYSTATION-45.900*
SATURN-45.900*
NINTENDO 64-50.900*
MEGA DRIVE-12.700*
SUPER NINTENDO-12.700*
GAMEBOY-8.900*

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ

486 - PENTIUM από 29.900*
SOUNDBLASTER AWE 64 -29.900*
SVGA DIAMOND STEALTH 968 2VRAM-21.200

VIDEOGAMES

GAMES για PLAYSTATION και SATURN από 4.900*
Ανταλλαγές από 1.300*

SERVICE

Υπεύθυνη, γρήγορη εξυπηρέτηση και παράδοση κατ' οίκον.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

Αποκτήστε το computer-κονσόλα που ονειρεύεστε με ανταλλαγή του παλιού μηχανήματός σας, χωρίς προκαταβολή και με όσες δόσεις θέλετε.

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ
REAL VISION VIDEO CARD,
SVGA TV TUNER
3 IN 1 ΜΟΝΟ 33.800!!!

PC CD ROM
AMIGA
SUPER NINTENDO

iNFOWORLD

COMPUTERS • CONSOLES • VIDEO GAMES

COMPUTERS: ΖΑΪΜΗ 28, ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΤΗΛ.: 8210712, ΤΗΛ.-FAX: 8236141
CONSOLES - VIDEO GAMES: ΜΕΤΣΟΒΟΥ 26, ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΤΗΛ.-FAX: 8254726

*** ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 18%.**

ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ VISA MasterCard

INTERNET CAFE

Του Γιώργου Κουρκουτά

Απο το παρον τευχος αρχιζει ο κυκλος παρουσιασεων των καλυτερων Internet sites που αφορουν στις αγαπημενες σας παιχνιδομηχανες, αρχης γενομενης απο το site της πολυ γνωστης EIDOS.



EIDOS

http://www.eidos.com

Η EIDOS έκανε τα πρώτα της βήματα στο χώρο των multimedia τεχνολογιών, αναπτύσσοντας ειδικό λογισμικό συμπίεσης δεδομένων, το οποίο χρησιμοποιήθηκε στην παραγωγή παιχνιδιών και multimedia εφαρμογών.
Με την εξαγορά των Domark, Simis, Big Red και αργότερα των Gold και Core Design εξελίχθηκε σε μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες κυκλοφορίας παιχνιδιών για όλες τις πλατφόρμες.
Στη διεύθυνση http://www.eidos.com θα βρείτε παραπομπές σε όλες τις εταιρίες του ομίλου καθώς και σε όλα τα διαθέσιμα παιχνίδια της, μερικά εκ των οποίων διαθέτουν δικά τους sites.





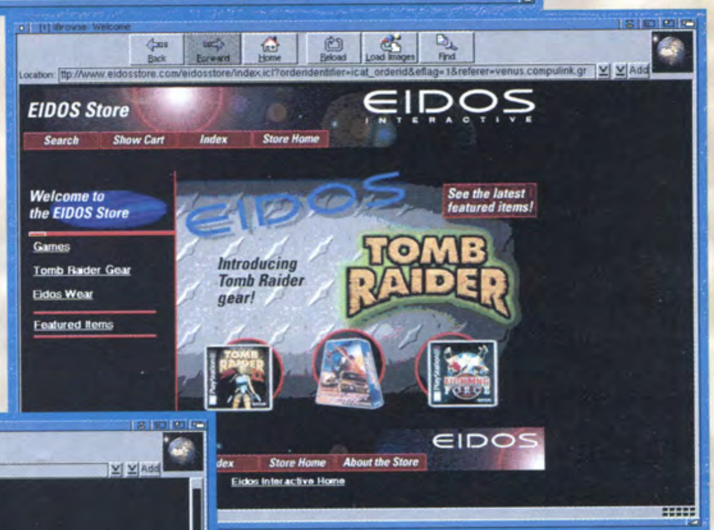
Eidos Technologies

Εδώ θα βρείτε πληροφορίες για τις τεχνολογίες συμπίεσης δεδομένων που έχει αναπτύξει η εταιρία.
(http://www.eidostechnologies.com)

Eidos Interactive

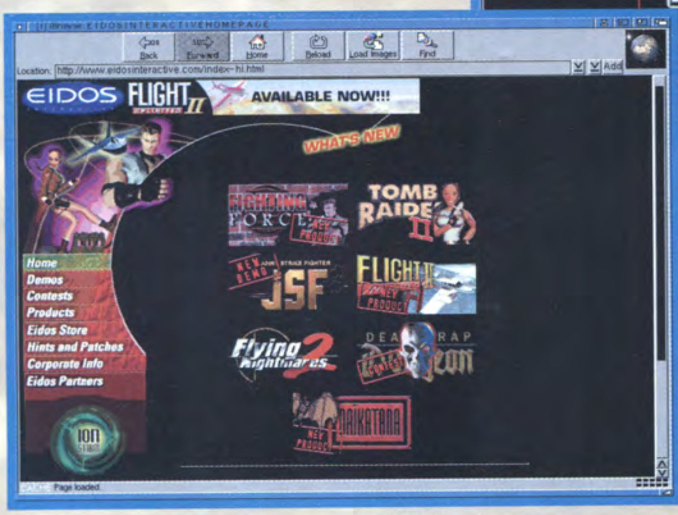
Προτού περάσετε στα ενδότερα του site, θα σας ζητηθεί να επιλέξετε την πλούσια σε γραφικά έκδοση ή όχι, ανάλογα με την ταχύτητα σύνδεσής σας με το Internet. Το εν λόγω site αποτελεί την "καρδιά" της EIDOS, περιέχοντας παρουσιάσεις των τελευταίων τίτλων της και όχι μόνο. Στην κεντρική σελίδα θα βρείτε παραπομπές στα παιχνίδια Tomb Raider 2 (με ένα νέο demo για PCs), Fighting Force, Join Strike Fighter, Flight Unlimited 2, Flying Nightmares 2 και Daikatana. Επίσης, περιέχονται demos αρκετών τίτλων για PCs και Mac. Σε αυτό το σημείο αξίζει αναφοράς το γεγονός ότι είναι διαθέσιμο για download ένα ειδικό demo για το Tomb Raider, εν ονόματι City of Vilcabamba, το οποίο δεν υπάρχει στο κανονικό παιχνίδι. Αξια λόγου είναι τα hints'n'tips καθώς και το Eidos Store. (http://www.eidosinteractive.com)





Core Design

Στο site της CORE θα βρείτε πληροφορίες για τις δημιουργίες της προγραμματιστικής ομάδας, με αιχμή του δόρατος - ποιο άλλο - το Tomb Raider και τα Fighting Force, Ninja και Swagman. (http://www.core-design.com)



Tomb Raider

Εδώ θα βρείτε τα πάντα για το παιχνίδι-θρύλο. Από demos, reviews, on-line κατάστημα μέχρι εικόνες, ιστορίες και video της Lara. Εχετε δεν έχετε παίξει το παιχνίδι, αξίζει να επισκεφθείτε το συγκεκριμένο site. (http://www.tombraider.com)



Conquest Earth

Αλλο ένα site αφιερωμένο σε ένα πολύ καλό παιχνίδι στρατηγικής με θέμα εξωγήινους εισβολείς. (http://www.conquestearth.com)

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ
ΠΡΟΣΒΑΣΗ
ΤΑΧΥΤΗΤΑ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **90%**

Προσεγμένο και περιεκτικό.

PIXEL Next Generation

Ο,τι αρχίζει ωραία, τελειώνει με πόνο. Τι εννοώ; Διαβάστε τη συνέχεια και θα καταλάβετε. Οπως γνωρίζετε οι περισσότεροι, με το "FIFA Road To World Cup '98" η EA Sports σταματά τη διάσημη σειρά FIFA. Για όσους τα έχουν βάψει μαύρα, αποκαλύπτουμε τους πραγματικούς λόγους που οδήγησαν σε αυτή την απόφαση.

MORTAL FOOTBALL

Η εταιρία θεώρησε ότι το όνομα FIFA έχει κουράσει τον κόσμο και δεν μπορεί να ικανοποιήσει τις σύγχρονες ανάγκες του. Ετσι, ήδη έχει ξεκινήσει τον προγραμματισμό της καινούριας επιτυχίας της "Mortal Football". Τι σημαίνει αυτό; Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.

Οι προγραμματιστές της EA Sports ξέρουν να φτιάχνουν πολύ καλά ποδοσφαιράκια. Ο κόσμος όμως θέλει και κάτι άλλο, καινούριο. Θέλει δράση. Ετσι, λοιπόν, και το καινούριο παιχνίδι της εταιρίας έχει ως θέμα του τη σύγχρονη Ελλάδα. Ξεκινώντας ο παίκτης έχει μπροστά του ένα συνηθισμένο ποδοσφαιράκι. Οι ομοιότητες, όμως, σταματούν εδώ. Το παιχνίδι διαθέτει ενσωματωμένη γεννήτρια τυχαίων καταστάσεων, με αποτέλεσμα να μην τελειώνει ποτέ. Ας υποθέσουμε, για παράδειγμα, ότι σε κάποιο τυχαίο σημείο του παιχνιδιού η κατάσταση "παίρνει φωτιά". Οι οπαδοί των ομάδων μπαίνουν στον αγωνιστικό χώρο και εκεί γίνεται... της Βοσνίας-Ερζεγοβίνης. Το ξύλο ανελέητο, οι τραυματίες πολλοί και η διασκέδαση εγγυημένη.

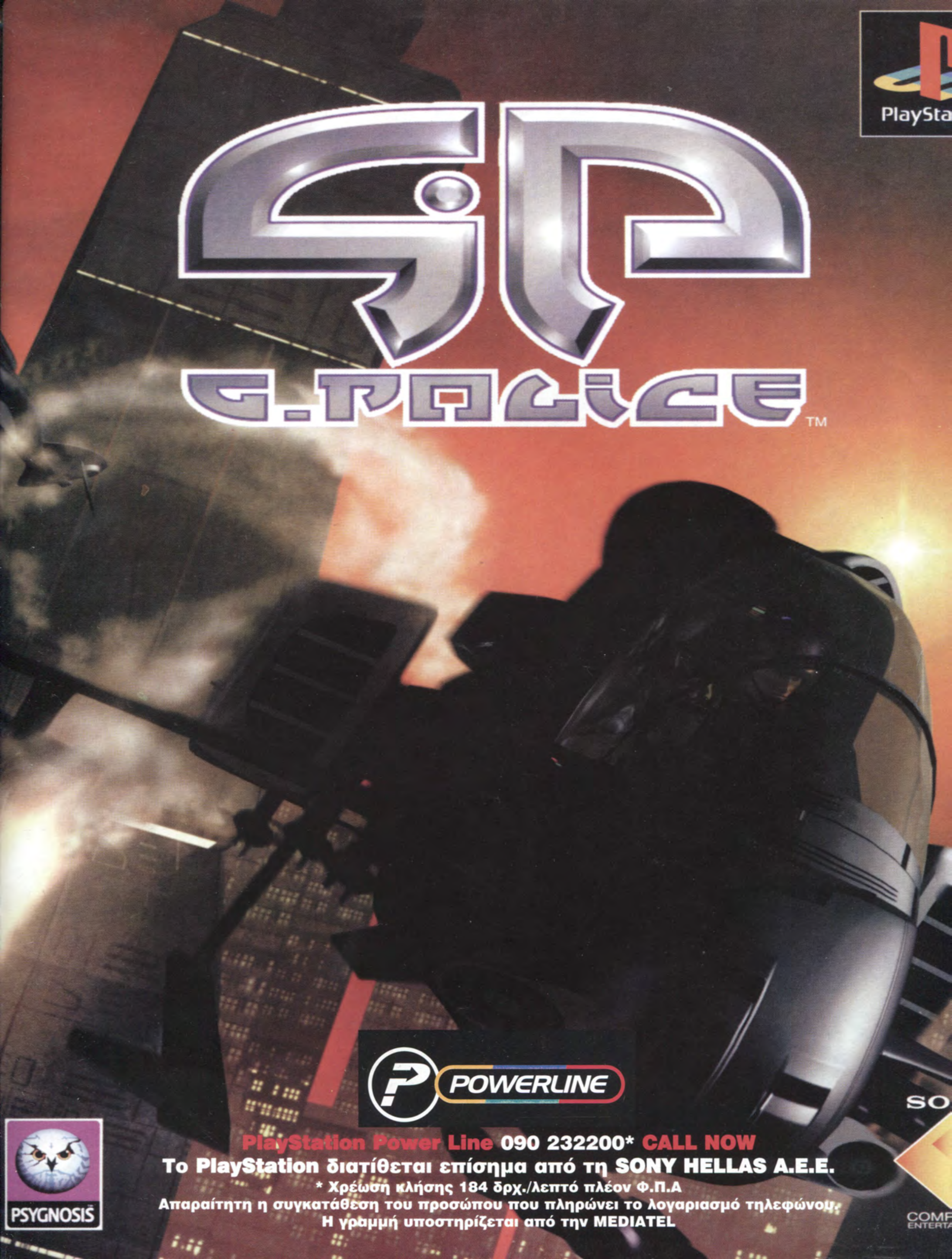


Από αυτό το σημείο και μετά, ο παίκτης αναλαμβάνει δράση. Ξεχνά το ποδόσφαιρο και αφοσιώνεται στον ξυλοδαρμό. Εδώ φαίνεται η εκπληκτική δουλειά των προγραμματιστών. Τα γραφικά είναι εξαιρετικά, όμως η μαγεία του παιχνιδιού είναι το πλήθος των χαρακτήρων που κινούνται ταυτόχρονα στο παιχνίδι. Ετσι, ο χρήστης δεν κινεί αποκλειστικά και μόνο έναν παίκτη, όπως γινόταν μέχρι σήμερα σε όλα τα παιχνίδια, αλλά πολλούς ταυτόχρονα. Γίνονται επιθέσεις από παντού, και μερικές φορές δεν διακρίνεται ποιος χτυπάει ποιον. Οι χαρακτήρες δεν έχουν κάποιο διακριτικό που να υποδηλώνει ότι ανήκουν στην ίδια ομάδα, τουλάχιστον όχι όλοι. Ετσι, ο παίκτης πρέπει να χτυπά ό,τι κινείται μπροστά του. Στα συν του παιχνιδιού προστίθεται το γεγονός ότι επεμβαίνει η αστυνομία, με προφανή σκοπό να διαλύσει τα επεισόδια. Ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να διαλέξει αν θα σταματήσει το "ξύλο" και θα αποχωρήσει από το γήπεδο ή θα συνεχίσει αντιμετωπίζοντάς την. Νικητής είναι αυτός που θα έχει έστω κι έναν χαρακτήρα ζωντανό στο τέλος του παιχνιδιού.



Το παιχνίδι αποκτά μεγαλύτερη αξία εάν πρόκειται για πρωτάθλημα και όχι φιλικό. Στο πρωτάθλημα το "ξύλο" είναι πιο έντονο, με αποκορύφωμα τις τελευταίες αγωνιστικές. Ολα τα γήπεδα είναι απομιμήσεις των πραγματικών, ενώ σημασία έχουν και οι καιρικές συνθήκες που επικρατούν. Οι παραγωγοί της εταιρίας μάς αποκάλυψαν ότι το παιχνίδι θα περιλαμβάνει πολλά cheats, με τα οποία ο παίκτης θα επηρεάζει τα τεκταινόμενα. Ανάμεσά τους η επέμβαση της αστυνομίας, η οποία θα μπορεί να πάρει το μέρος της μίας πλευράς. Στα σχέδια προβλέπεται η δυνατότητα του interactive περιβάλλοντος, κάτι που σημαίνει ότι ο παίκτης θα μπορεί να χρησιμοποιήσει ορισμένα από τα αντικείμενα που θα υπάρχουν στον αγωνιστικό χώρο. Με άλλα λόγια, οτιδήποτε μπορεί να σηκώσει μπορεί και να το πετάξει. Απ' ό,τι μάθαμε επιπλέον θα υπάρχουν fatalities, τα οποία αυξάνουν την αντοχή του παιχνιδιού. Τα περισσότερα από αυτά είναι κλασικά, όμως υπάρχουν και πολλά που παρουσιάζονται για πρώτη φορά, όπως το κρέμασμα του αντιπάλου από το δοκάρι της εστίας. Ακόμη, ο παίκτης μπορεί να υποχρεώσει τον αντίπαλο να "φάει" την μπάλα ή το σημαιάκι του επόπτη - αν δεν το έχει πάρει κάποιος άλλος και τον κυνηγάει! Φυσικά, δεν θα μπορούσε να λείπει η επιλογή για διπλό, η οποία είναι απολαυστική. Φωνάξτε έναν φίλο στο σπίτι και πλακωθείτε. Ετσι, θα εκτονώσετε τις ορμές σας και, όταν αργότερα πάτε στο γήπεδο, απολαύστε το παιχνίδι και αφήστε τις ανοησίες.

Εξάλλου, μην ξεχνάτε ότι πρόκειται για παιχνίδι. Και, όπως σε όλα τα παιχνίδια, σκοπός είναι η διασκέδαση, όχι ο αλληλοσκοτωμός...


G.POLICE™
POWERLINE
PlayStation Power Line 090 232200* CALL NOW
Το PlayStation διατίθεται επίσημα από τη SONY HELLAS A.E.E.
* Χρέωση κλήσης 184 δρχ./λεπτό πλέον Φ.Π.Α
Απαραίτητη η συγκατάθεση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό τηλεφώνου.
Η γραμμή υποστηρίζεται από την MEDIATEL
PSYGNOSIS


INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER
64
Ζήσε τη φωτιά
του ματς
κόντρα στους
super stars
του παγκόσμιου
ποδοσφαίρου
Ξετίναξε τα
δίχτυα των
αντιπάλων στο
πιο ζωντανό
παιχνίδι που
έπαιξες ποτέ!
Ρεαλιστικά γραφικά
Ανεπανάληπτες
64μπιτες φάσεις
Εκπληκτικές
ταχύτητες
που ζαλίζουν!
CHAMPIONS
Julic
Cicero
ΠΑΙΚΤΕΣ
1
2
3
4
Μπες στο παιχνίδι
Άλλαξε διάσταση τώρα!
NINTENDO 64
Μόνο
22.900 δρχ.